COMANDO

TECNICAS DE COMBATE Y SUPERVIVENCIA



PLANETA-AGOSTINI

INSERCIÓN DE FUERZAS



Los equipos de las Fuerzas Especiales combaten al enemigo en su propio terreno. Al trabajar detrás de las líneas del contrario, sus misiones pueden variar desde la consecución de información hasta el sabotaje y la organización de movimientos de resistencia guerrilleros contra el enemigo. Es una guerra sin leyes. El soldado de las Fuerzas Especiales no puede esperar ninguna compasión del enemigo en caso de que sea atrapado: se trata de matar o morir.

Muchas técnicas operativas se improvisan sobre la marcha, para aprovecharse de un fragmento especial de información o de alguna oportunidad inesperada, pero eso no significa que no haya un entrenamiento normal. Cada una de las fuerzas militares estadounidenses posee sus destacamentos especiales, y todos ellos toman como guía el FM 31-20, el manual de campaña de Técnicas de Operación de las Fuerzas Especiales de los Estados Unidos de Norteamérica, en el que se ha basado este artículo.

Puesto que son "fuerzas especiales" es imposible describir su trabajo sin hacer un listado de todas sus posibilidades. Es más seguro decir que como miembro de un equipo de las Fuerzas Especiales tienes que estar preparado para abordar cualquier cosa que surja. Tal vez recibas el respaldo de técnicos especialistas, pero quizás sólo en forma de una rápida susurrada conversación de radio.

La mayor parte del tiempo será imposible decir si atacas o defiendes. Realizarás una guerra de guerrillas. Sin fronteras, sin avance organizado de un lugar a otro, sin principio ni final.

Las Fuerzas Especiales de EE UU están entrenadas para luchar tras las líneas enemigas, atacando los depósitos de provisiones y los centros de comunicación. Sus armas y también sus misiones son especiales: ésta es una carabina automática Colt Commando de 5,56 mm.

PREPARATIVOS PARA LA INFILTRACIÓN

Al preparar un equipo para la infiltración en paracaídas, recuerda lo siguiente:

1. La capacidad de carga del avión puede limitar el equipo y el personal que debas utilizar.
2. La presencia de un comité de recepción en la zona de salto ayuda a "esterilizar" el área y a esconder los paracaídas.
3. Debes asegurarte de que llevas el equipo adecuado para tus primeras misiones.
4. El jefe de la partida se sitúa en la posición del grupo de salto que le sirva para controlar mejor la situación.
5. Las señales de identificación del equipo y las de contacto con el comité de recepción deben decidirse de antemano.
6. El primer punto de reunión debería estar entre los 100 y 200 metros de la zona de salto.



Un destacamento de las Fuerzas Especiales es infiltrado cerca del objetivo por un helicóptero a baja cota. Sus hombres nadarán hasta la playa con todo el equipo, sin dejar rastro de su llegada.

Una parte importante del trabajo de las Fuerzas Especiales consiste en reunir información y en la instrucción, en proporcionar un núcleo de líderes experimentados que transmitirán sus conocimientos a los voluntarios reclutados en el lugar. No todo ese conocimiento es militar. Pueden ser también acerca de higiene personal o de métodos de cultivo, cualquier cosa que sirva para demostrar a la población del lugar que tú y tu pais teneis en verdad las mejores intenciones.

Ganar la batalla de "los corazones y las mentes" de la gente es sin duda mucho más importante que tomar un objetivo con las armas, pero no puedes ganar ninguna de estas batallas hasta que no llegues al frente mismo. La inserción de agentes en territorio enemigo ha sido desde hace cientos de años una fuente de información de primera línea, y hay dos métodos principales:

1 Identidades falsas y disfraz
2 Operaciones secretas

Incluso en tiempos de guerra, suele ser posible acceder al territorio del enemigo desde un país vecino. El éxito de este método depende de la calidad de tu "tapadera" y de tu documentación.

La mayor ventaja de este tipo de infiltración es que, una vez pasados los controles de indentidad, registros e interrogatorios, podrás vivir con bastante libertad en territorio enemigo, sin tener que correr ni esconderte cada vez que haya una inesperada llamada a la puerta. Por supuesto, vivirás una vida doble con la consiguiente tensión psicológica, pero ello forma parte del trabajo de las Fuerzas Especiales, que por su misma naturaleza no es fácil ni mucho menos seguro.

Inserción clandestina significa introducirse en territorio del enemigo sin que éste lo sepa. Ello puede hacerse cruzando la frontera por una zona remota y difícil del país, o saltando desde un avión a casi 10 kilómetros de altura, y esperar hasta que estés a unos cien metros para abrir el paracaídas.

Asimismo, puedes partir de un submarino con todo tu equipo y nadar un buen trecho en la oscuridad para terminar en una playa desierta.

Infiltración aérea

La inserción por medio de una operación aerotransportada es frecuente porque ninguna zona es inaccesible desde el aire, es rápido y, cuando se organiza bien, reduce al mínimo el riesgo del portador y, al mismo tiempo, del pasajero y de quienes le esperan. Hay tres variantes normales:

1 Salto a cotas normales y bajas
2 Salto a gran altitud y apertura a baja cota (HALO)
3 Operaciones de desembarco aéreo

El objeto de esta técnica es introducir agentes sin el conocimiento del enemigo, por lo que deben tenerse en cuenta las posibilidades de aquél y las propias. ¿Qué calidad tienen sus sistemas de radar y de

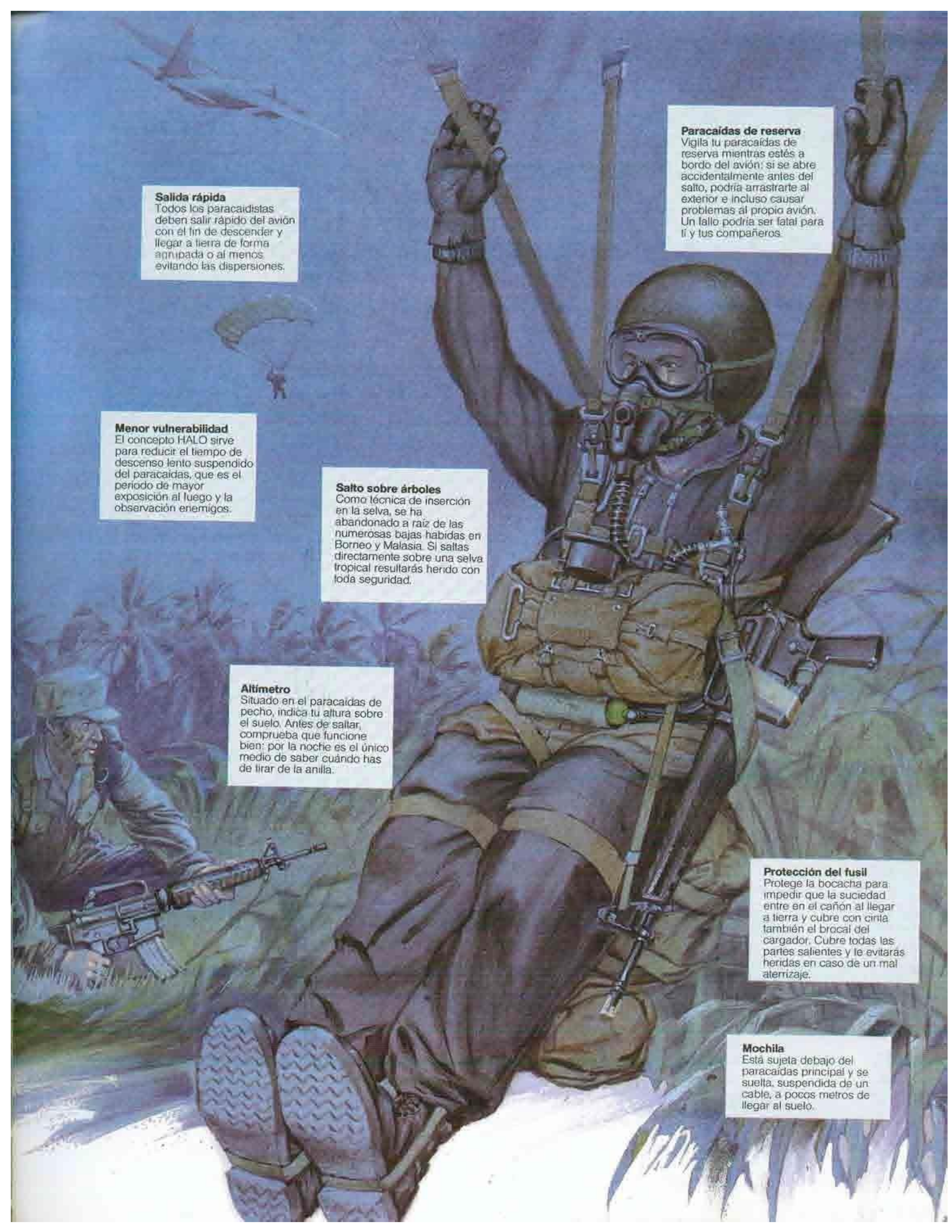


Soldados de la Fuerzas Especiales colocan los explosivos para destruir un puente: parte del equipo pone las cargas mientras que, al fondo, un tercer hombre vigila. Obsérvese la mezcla de fusiles norteamericanos y soviéticos. Los soldados de las Fuerzas Especiales deben conocer todo tipo de armas de infantería.

INFILTRACIÓN CLANDESTINA

La técnica HALO (salto a gran altitud y apertura a baja cota) se usa para llegar tras las líneas enemigas sin ser detectado. El avión vuela a más de 8 000 m de altura, tan alto que no puede ser visto u oído desde la tierra. El salto se hace en caída libre, abriendo los paracaídas a unos 300 m del suelo, lo que mejora también la agrupación en tierra.

Keith Fretwell



Paracaídas de reserva
Vigila tu paracaídas de reserva mientras estés a bordo del avión: si se abre accidentalmente antes del salto, podría arrastrarte al exterior e incluso causar problemas al propio avión. Un fallo podría ser fatal para ti y tus compañeros.
Salida rápida
Todos los paracaidistas deben salir rápido del avión con el fin de descender y llegar a tierra de forma agrupada o al menos evitando las dispersiones.
Menor vulnerabilidad
El concepto HALO sirve para reducir el tiempo de descenso lento suspendido del paracaídas, que es el periodo de mayor exposición al fuego y la observación enemigos.
Salto sobre árboles
Como técnica de inserción en la selva, se ha abandonado a raíz de las numerosas bajas habidas en Borneo y Malasia. Si saltas directamente sobre una selva tropical resultarás herido con toda seguridad.
Altímetro
Situado en el paracaídas de pecho, indica tu altura sobre el suelo. Antes de saltar, comprueba que funcione bien: por la noche es el único medio de saber cuándo has de tirar de la anilla.
Protección del fusil
Protege la bocacha para impedir que la suciedad entre en el cañón al llegar a tierra y cubre con cinta también el brocal del cargador. Cubre todas las partes salientes y te evitarás heridas en caso de un mal aterrizaje.
Mochila
Está sujeta debajo del paracaídas principal y se suelta, suspendida de un cable, a pocos metros de llegar al suelo.



Esperando al Vietcong; en Vietnam, las Fuerzas Especiales de EE UU hicieron el mismo juego que el enemigo, introduciendo pequeños equipos en la jungla y montando emboscadas a las guerrillas.

control de tráfico aéreo? ¿Existen zonas de salto (ZS) y de desembarco adecuadas? ¿Hay personal en el área que pueda actuar como "comité de recepción", y ayudar a transportar al personal a lugares seguros y "esterilice" la ZS después de usarla? ¿Hay disponible un avión adecuado? ¿Helicóptero o avión de ala fija?

Desembarco por mar

Debes considerar muchos factores que afectan a las inserciones aerotransportadas al planear una operación de infiltración desde el mar. Antes que nada, ¿qué clase de zonas costeras hay disponibles y cuál es la profundidad y los medios de las defensas costeras? ¿Tienes a mano la clase adecuada de embarcación de asalto? ¿Estás seguro de que el agua de mar no puede afectar a las piezas principales de tu equipo?

Los submarinos, puesto que son muy difíciles de detectar cuando se usan apropiadamente, son muy atractivos como vehículos de inserción, especialmente cuando los agentes que se envíen puedan salir debajo del agua y seguir de ese modo hasta la playa.

Operaciones en tierra

Una infiltración por tierra es muy similar a una patrulla de largo alcance en territorio enemigo, y puede ser el modo más seguro de introducir al equipo de las Fuerzas Especiales en el lugar, especialmente si el tiempo no es lo más importante. La distancia no es obligatoriamente un problema a resolver, por estar bien equipado el personal de las Fuerzas Especiales, entrenado para usar todas sus técnicas, talento y recursos.

Donde puedas obtener ayuda y asistencia de "aliados" que estén ya en el lugar, para proporcionar comida, refugio e información, la infiltración por tierra es a menudo la más efectiva de todas. Como las zonas de salto y las áreas de desembarco es improbable que estén justo al lado del lugar de operaciones, las inserciones transportadas por aire y por mar posiblemente terminarán en trayectos por tierra. Por tanto, no olvides que en muchas ocasiones dependerás más de tus propios pies que de la tecnología: el hombre puede escapar a la detección mucho mejor que una máquina.

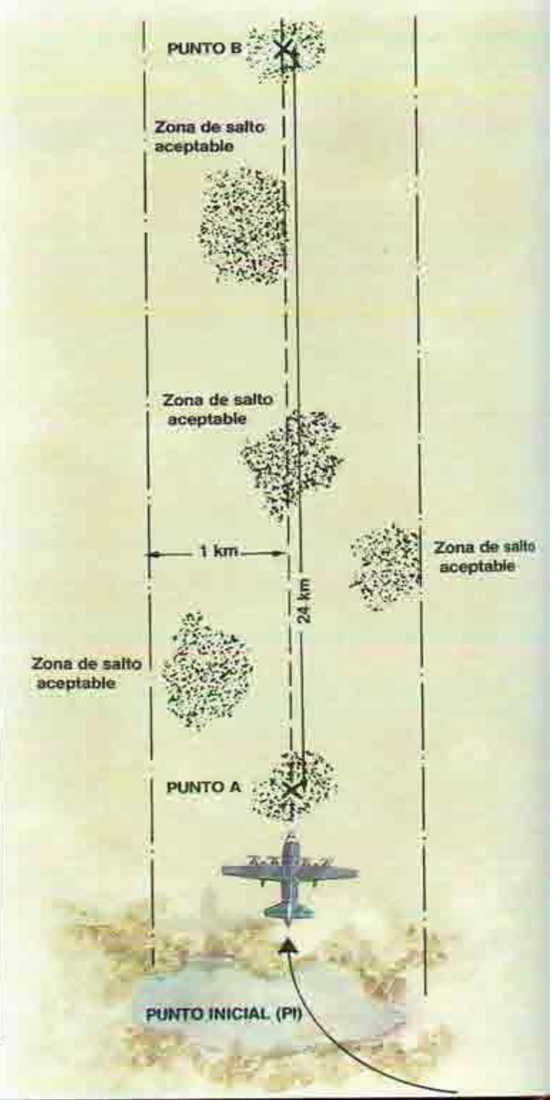
Hay un factor común a los tres métodos de inserción que hemos visto hasta ahora: la capacidad de los naturales del lugar para actuar como porteadores y guías y para ofrecer seguridad a los infiltrados.

Una lancha lleva a la orilla a soldados de las Fuerzas Especiales a bordo de un bote inflable. Una vez en tierra deben desinflar el bote y esconderlo antes de internarse en territorio enemigo.



ZONA DE LANZAMIENTO

Las áreas de lanzamiento zonales son empleadas por las patrullas de reconocimiento cuando no se puede garantizar una localización exacta para un lanzamiento de suministros ya planeado. El avión llega al punto A y avanza hasta el punto B a la búsqueda de señales en tierra. La distancia entre los dos puntos no debe exceder de 25 km y los pertrechos deben llegar a tierra a no más de 1 km de la línea de vuelo.



Reabastecimiento aéreo de un campamento aislado de las Fuerzas Especiales en las Tierras Altas Centrales de Vietnam del Sur.

Pero puede que no siempre ocurra así. En algunos casos los miembros de tu equipo tendrán que ir a ciegas, confiando exclusivamente en sus técnicas y recursos.

Saltos a ciegas

Estos "saltos a ciegas" son, evidentemente, operaciones muy arriesgadas, aunque no tanto por la actuación de los servicios secretos del enemigo. Después de todo nadie sabrá que tú vas a ir, de manera que en la zona de salto difícilmente habrá fuerzas enemigas esperándote.

Los saltos a ciegas se realizan generalmente en zonas en las que se sabe que hay un buen número de posibles aliados, con toda probabilidad sin armas ni entrenamiento pero capaces de proporcionar la necesaria materia prima para una operación de mayor envergadura. También puede que sea necesario hacer un salto a ciegas en zonas donde la seguridad del enemigo es fuerte y los naturales del lugar encuentran difícil moverse a su antojo.

Quedarse atrás

Hay una cuarta manera de introducir a los miembros de un equipo de las Fuerzas Especiales en territorio enemigo: encontrándose en el lugar antes de que llegue el enemigo y se adueñe de él. La planificación y la información a largo plazo determinará si esta posibilidad es real o no.

Conservar la seguridad será la parte más difícil de toda la operación. Habrá necesidad de instalar casas y refugios francos, establecer comunicaciones, preparar escondites de raciones, armas y equipos, y todo ello sin que nadie fuera de la organización tenga la menor idea de qué sucede. Los miembros de las Fuerzas Especiales están entrenados para camuflarse y esconderse soberbiamente, moverse en silencio y vivir en el campo sin delatarse. Esto es factible en pueblos y ciudades, y por tanto debes confiar en los lugareños para proveerte de seguridad y comunicaciones, y probablemente raciones y otras provisiones, y eso antes de intentar cualquier clase de operación.

Miembros del Séptimo Grupo Aerotransportado de las Fuerzas Especiales: expertos en demoliciones, especialistas en transmisiones e instructores en las técnicas de la guerra de guerrillas.



INCURSIÓN Y EMBOSCADA

Las unidades de las Fuerzas Especiales operan en el corazón mismo del territorio ocupado por el enemigo, llevando a cabo misiones activas y pasivas. Una típica operación pasiva exige moverse hacia el enemigo con la mayor discreción posible, montar un puesto de observación escondido y seguro y luego pasar información al cuartel general sobre el dispositivo y efectivos del contrario y sus movimientos.

Puede que pasen meses antes de que se extraiga de allí a los observadores o de que incluso se les reaprovisione para que sigan adelante con la misión, por lo que su entrenamiento debe hacerles autosuficientes, permitiéndoles operar en el entorno más hostil, donde un falso movimiento, durante el día o la noche, podría dar al traste con toda la operación.

Las misiones de tipo activo, como son las incursiones y las emboscadas, precisan una clase distinta de valor. Osadía en lugar de paciencia, decisión en lugar de precaución. Esta segunda entrega de las técnicas operacionales de las Fuerzas Especiales se ocupa de la manera en que se planean y ejecutan las misiones clandestinas activas y toma como fuente el FM 31-20, el manual de campaña del Ejército norteamericano para sus elementos de operaciones especiales.

Una incursión de las Fuerzas Especiales es un ataque sorpresa sobre una fuerza o una instalación del enemigo. Se divide en cuatro partes:

1 Inserción clandestina
2 Combate breve y violento
3 Rápida ruptura del contacto
4 Retirada veloz y para que confunda al enemigo

Se pueden montar incursiones para destruir equipos e instalaciones; para capturar equipos y personal enemigo; o simplemente para matar y herir a tantos enemigos como sea posible.

Organizar la incursión

El propósito de la misión, la clase de objetivo y la situación del enemigo tendrán un valor específico en relación a la envergadura de la incursión en sí. Pero cualesquiera que sean sus características, siempre tendrá dos elementos básicos: un grupo de asalto y otro de seguridad.

El grupo de asalto realiza la operación en sí. Son los soldados que hacen las incursiones y demolen las instalaciones, rescatan a los prisioneros, roban los planos y los libros de claves o cualquier otro objetivo. Además de combatientes veteranos, el grupo tendrá tal vez expertos en demoli-



En Vietnam, las Fuerzas Especiales atacaron a la guerrilla en su propio terreno, en zonas que el Vietcong creía seguras. En la fotografía, un SEAL de la US Navy se pone a cubierto junto a una casamata del VC.

5 NORMAS PARA UNA EMBOSCADA

1. **Prepara la emboscada en un lugar de donde se pueda salir y entrar sin ser observado.**
2. **Planea una emboscada nocturna si crees que se podrá zanjar con un tiroteo corto.**
3. **Por el contrario, organiza una emboscada diurna si se necesitará perseguir al enemigo.**
4. **Elije un enclave donde el terreno obligue al enemigo a agruparse.**
5. **Considera que podría ser necesaria una segunda emboscada si los refuerzos enemigos consiguen llegar rápidamente al lugar.**



Varios comandos del SEAL (Sea-Air-Land) de la Armada norteamericana se disponen a desembarcar en el delta del Mekong para montar una emboscada nocturna. Sus uniformes atigrados fueron confeccionados a partir de un diseño de camuflaje nordvietnamita.

ciones, técnicos en electrónica o especialistas que se puedan necesitar: un piloto, por ejemplo, si el objetivo de la operación es robar un avión enemigo en concreto.

El grupo de seguridad está allí para proteger al elemento operativo, para asegurar la zona y evitar que los refuerzos enemigos se entrometan en la acción, para detener cualquier posible fugitivo y para cubrir la retirada de todo el grupo.

Las unidades de operaciones especiales tienen una bien ganada reputación por su agresividad. Ninguno de sus hombres permanecerá pasivamente a la espera de órdenes, sino que siempre están a la busca de objetivos en potencia. Antes de que empiece la planificación operacional, se valora cada objetivo por su importancia, su accesibilidad y su capacidad de recuperación, teniendo en cuenta la distancia, el terreno y los efectivos que precisa el equipo de incursión.

Repercusiones locales

Otro factor es el posible efecto de la incursión en los nativos aliados y en los simpatizantes de la causa. Hay infinitos casos de decenas de nativos ejecutados por cada soldado de ocupación muerto. La previsión de esta posibilidad siempre forma parte de la organización interna de la incursión. Asimismo, los expertos en operaciones psicológicas estarán preparados para aprovechar al máximo cualquier éxito.

Buscar la sencillez

Aunque debe precisarse hasta el último detalle, el plan debe ser esencialmente sencillo. Si el éxito depende de un extenso número de factores coincidentes, si cualquiera de ellos sale mal puede echar a perder toda la operación.

El momento —del día o del año— es un factor crucial en el plan. Cuando la operación es sencilla y se conoce bien el trazado físico del objetivo probablemente lo mejor será realizar la operación por la noche. Cuando la información sea menos completa, debe optarse por el amanecer o el ocaso.

Retirada

El ocaso es el mejor momento para una retirada: proporciona todas las ventajas de los últimos minutos de luz para salir de la zona inmediata de operaciones y los de oscuridad para ralentizar el avance del enemigo en caso de un intento de persecución. Pero, sean cuales fueren las circunstancias, se debe elegir el momento con mucho cuidado para sacar el máximo partido posible de las mismas y para que éstas, a su vez, perjudiquen la reacción enemiga.

Parece una verdad de Perogrullo, pero en ningún caso se debe exager acerca del valor de una información precisa. Las principales fuentes de procedencia suelen ser tres:

1 Agentes locales
2 Reconocimiento
3 Satélites y sobrevuelos desde alta cota

La información local es de máxima importancia. Siempre que sea posible, se reclutarán nativos simpatizantes para que actuen como guias.

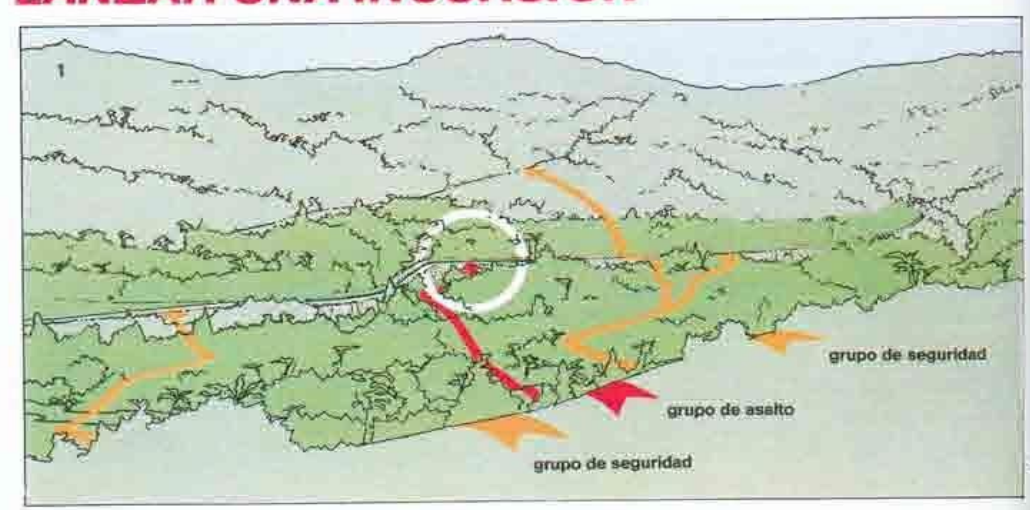
En el desplazamiento hacia el objetivo, hay que tomar las precauciones necesarias para no alertar a las tropas hostiles. Debe procurarse evitar el contacto, pero si ello no es posible, por lo menos debes asegurarte de que el enemigo padezca el cien por ciento de bajas.

Probar las armas

Cuando las condiciones lo permitan, hay que probar las armas y los equipos antes de la fase de asalto, sustituyendo todos aquellos componentes del equipo que puedan ser defectuosos, pues de ellos depende la seguridad de los incursores. Las pertenencias personales deberán ser "esterilizadas", incluso arrancando las etiquetas de la ropa si es necesario.

Los objetivos bien defendidos exigen a veces grandes grupos de incursión, quizás a nivel de batallón a aún mayor. El factor sopresa es tan importante como en una pequeña incursión, pero cuando se mueven contingentes de tropas importantes será mucho más difícil de conseguir. Un gran grupo de incursión se dividirá en subelementos que se desplazarán hacia el objetivo por muchas rutas distintas. De

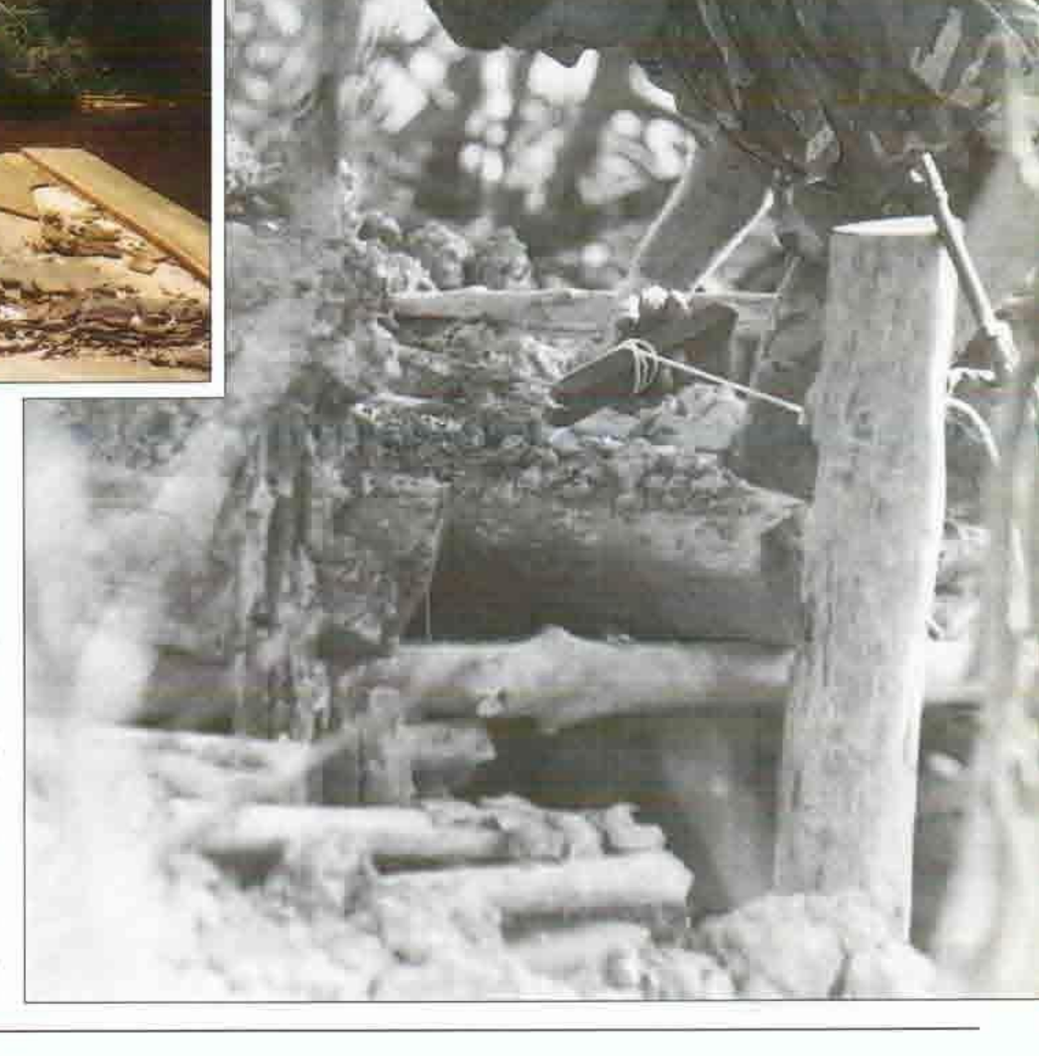
LANZAR UNA INCURSIÓN



1 Cualquiera que sea la misión y los efectivos del grupo incursor, los principios de una incursión al estilo guerrillero son los mismos. El equipo de asalto debe estar protegido por elementos de seguridad que impedirán que el enemigo interfiera en la operación.

2 Mientras los especialistas en explosivos colocan las cargas debajo de la vía, un grupo de compañeros se encarga de proporcionar cobertura. Este equipo eliminará a los centinelas en el objetivo, retirará o demolerá obstáculos y protegerá la ejecución de la misión.



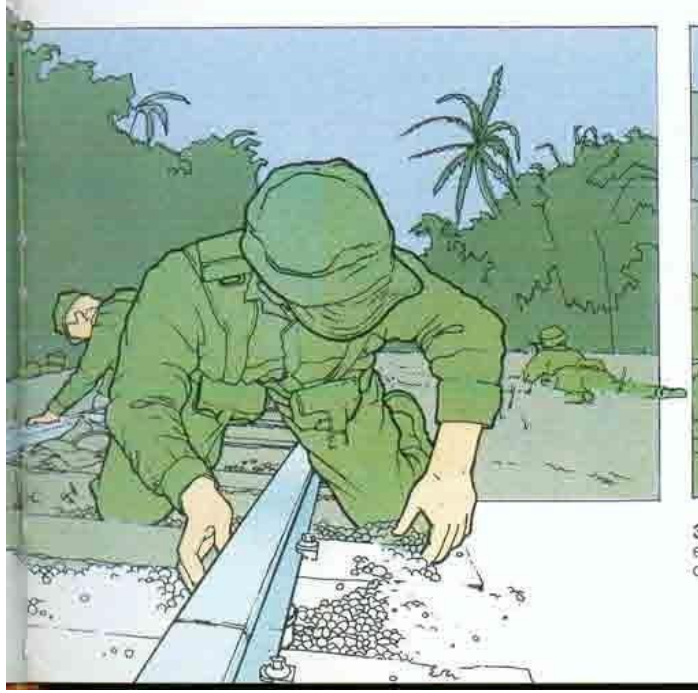


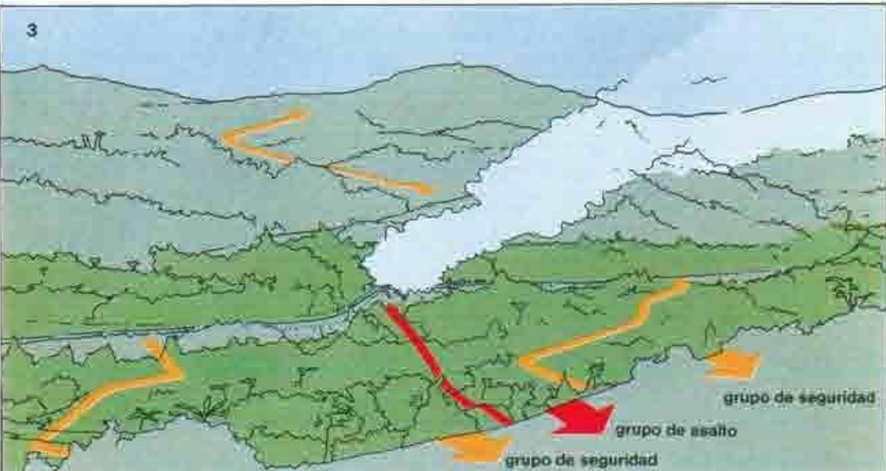
Mediante la destrucción de puentes, las incursiones de las Fuerzas Especiales bloquean o retrasan el traslado de personal o suministros enemigos, y al inutilizar ciertas rutas canalizan los movimientos del enemigo hacia un reducido número de grandes carreteras más vulnerables al ataque de otras fuerzas.

ese modo, incluso si son detectados algunos componentes, el enemigo seguirá ignorando el verdadero objetivo.

El control y la coordinación de un gran grupo de incursión es más difícil, sobre todo al considerar el cronometraje. Sólo un alto grado de adiestramiento y una excelente calidad de los equipos pueden facilitar la operación.

La retirada tras una gran incursión puede realizarse con el grupo dividido en elementos menores. Esto privará al enemigo de un gran objetivo para un ataque por tierra o aire, pero un enemigo alertado





3 Tras destruir el objetivo, los grupos de seguridad suministran cobertura por los flancos al equipo de asalto en retirada. Si el enemigo persigue a los incursores, un grupo de seguridad deberá intentar mantenerlo lejos de la fuerza de asalto principal.



INCURSIÓN NOCTURNA

He aquí una típica incursión nocturna: volar las líneas ferroviarias enemigas. Las incursiones, sobre todo si se efectúan de noche, exigen una meticulosa planificación y un exhaustivo ensayo. Cada miembro del equipo deberá saber exactamente qué debe hacer, dónde y cuándo, y el Grupo "O" (de Órdenes o de instrucciones) deberá cubrir todas la eventualidades. Hay que ensayarlo todo preferentemente en un terreno similar y en una zona segura. Cuando se planea el ataque, es necesario usar toda la información disponible, mapas, fotografías aéreas, etc.

¡Misión cumplida! Un pequeño equipo de comandos equipados con explosivos pueden atacar a menudo objetivos estratégicos enemigos con más eficacia que una costosa incursión aérea.

Grupo de cobertura
Los grupos de cobertura vigilarán los flancos, la vanguardia y la retaguardia.

Peligro de frecuencia dispersa
Si decides detonar eléctricamente las cargas, ten cuidado con el peligro de RF; tus cargas pueden ser detonadas antes de tiempo por una transmisión de radio cerca de tu circuito de demolición. Podrás evitar el problema empleando espoletas de seguridad, pero éstas no son siempre tácticamente apropiadas, por lo que debes minimizar el riesgo manteniendo la radio bien lejos del circuito de demolición.



y agresivo puede ser capaz de eliminar todos los efectivos de los incursores de una vez.

En algunas circunstancias es más seguro que todo el grupo permanezca unido y opere formando una columna de combate, pero todo dependerá de la situación de las fuerzas enemigas, del terreno y de las distancias a cubrir.

Emboscada

Una emboscada es una incursión contra un objetivo en movimiento. La única diferencia real estriba en que el horario de la operación será mucho menos completo y seguro. Ni las mejores fuentes de información pueden realmente predecir los retrasos operacionales del enemigo, por lo que el grupo de incursión estará a menudo en la posición algún tiempo antes de que aparezca el objetivo, aumentándose así las posibilidades de detección.

Las emboscadas se efectúan para destruir o capturar personal y suministros enemigos o bloquear sus movimientos. Una hostigación sistemática y bien planificada puede canalizar las comunicaciones y acciones del enemigo, obligándole a concentrar sus movimientos en las carreteras y líneas ferroviarias principales, donde será más vulnerable a los ataques, sobre todo por aire.

Las mismas líneas de ferrocarril son blancos relativamente abiertos y fáciles. Simplemente con levantar algunos railes se interrumpe el tráfico, aunque sea por poco tiempo. La fuerza atacante intentará hacer descarrilar tantos vagones como sea posible y dejarlos bloqueando la vía. Ello aumentará los daños en materiales y pasajeros, y retrasará los trabajos de reparación y la reapertura de la vía.

Destruir el tendido

Si el grupo de incursión es lo bastante grande, podrá incluso asaltar el tren con armas automáticas y granadas. Parte del elemento de seguridad del grupo levantará tramos de vía en ambas direcciones a cierta distancia del escenario de la emboscada. Se emplearán cargas explosivas para destruir la propia base de la vía. Ello impedirá la llegada de refuerzos.

El tráfico en canales fluviales —barcazas y pequeñas lanchas— se puede interrumpir del mismo modo que el ferrocarril, y también contra las columnas de vehículos por carretera.

OPERACIONES AEROTRANS-PORTADAS

El aire es frío a 10 000 metros, con la puerta del avión abierta y un viento lo suficientemente fuerte para tumbar a cualquiera. En el interior del aparato, los seis miembros de un equipo de infiltración por el método de salto HALO parecen tranquilos, pero la tensión puede leerse en sus rostros. De repente, la penumbra es rota por una luz roja que se enciende encima de la puerta y el jefe de salto da una palmada en el hombro al comandante de los incursores, levantando el pulgar para indicarle que ha llegado el momento y le desea buena suerte.

PARA REALIZAR SALTOS HALO

1. **En las operaciones HALO, las marcas de la zona de lanzamiento muestran el punto de llegada.**
2. **El grupo en tierra debe indicar la dirección y velocidad del viento con bengalas o humo, en forma de flecha que apunte al viento.**
3. **Sitúa los señalizadores a intervalos de 25 metros detrás de la punta de la flecha: uno si el viento tiene una velocidad de 5 a 10 nudos, dos si es de 10 a 15 y tres si es de 15 a 20.**
4. **El salto debe anularse si la velocidad del viento es superior a 20 nudos.**

La luz parpadea tres veces, se apaga e inmediatamente es reemplazada por una verde. Los seis hombres abandonan el avión tan rápido como pueden.

Durante tres minutos se zambullen en la oscuridad de la noche, mirando hacia abajo y buscando en la negrura las señales luminosas en tierra. Éstas aparecen como por arte de encantamiento y los paracaidistas maniobran en el aire hasta quedar apuntando hacia ellas.

La tierra está ya próxima y se les acerca rápidamente, pero todavía no pueden tirar

Los helicópteros son un excelente medio para infiltrar y exfiltrar a las Fuerzas Especiales. Capaces de ascender y descender verticalmente, de aterrizar en pequeñas parcelas de terreno y de volar bajo con seguridad, son de gran valor en las operaciones en la selva. Pero por el contrario, son muy ruidosos.



En Vietnam, los equipos de las Fuerzas Especiales norteamericanas que guiaron a grupos de combatientes de las guerrillas nativas contra el Vietcong eran abastecidos por aviones como el Caribou, que necesita poco espacio para despegar y aterrizar.

de las anillas de apertura, deben descender más para reducir el riesgo de ser detectados. Finalmente, los paracaidas se abren y los hombres descienden suavemente. Una vez en tierra, unas manos amigas les ayudan a quitarse los atalajes y se intercambian saludos en silencio.

Las operaciones aerotransportadas son las venas y las arterias de las acciones de las Fuerzas Especiales en territorio enemigo. En la mayoría de los casos, no es posible por ningún otro medio introducir y sacar hombres y provisiones de las zonas de operaciones, y por tanto se realiza un gran esfuerzo en hacerlo a salvo, con seguridad y lo más simple posible.

El primer paso de cualquier acción aerotransportada es la identificación y selección de zonas de salto (ZS) o de aterrizaje (ZA).

Información local

Antes de que los equipos de las Fuerzas Especiales lleguen al lugar, deben depender de información local, mapas y reconocimiento aéreo o por satélite. Todos los lugares susceptibles de ser utilizados son marcados para que sean evaluados una vez que se haya infiltrado el equipo; todo lo que se sepa de ellos se archiva para su posible uso futuro.

Una de las primeras tareas del equipo de infiltración es inspeccionar todas las zonas posibles. Como la mayoría de los detalles habrán sido previamente compilados, sólo se necesitará transmitir por radio pequeñas correcciones, con el fin de reducir al mínimo las comunicaciones y guardar la seguridad. Cualquier sitio que parezca malo, simplemente se borrará de la lista. Más importante todavía, no será necesario ni siquiera transmitir referencias de mapas en clave; los lugares se identificarón siempre con nombres o números, acordados previamente en la seguridad de la base de operaciones.

Este secreto, de ningún modo inusual en las operaciones de las Fuerzas Especiales, se utiliza para asegurar las ZS y ZA, con lugares que son vulnerables a la infiltración, vigilancia o ataque del enemigo. Si la localización de las zonas cae en manos de éste, no sólo queda comprometida la operación inmediata, sino que puede conducir a que otros aliados sean capturados.

Aprobación

Si bien el comandante de operaciones de las Fuerzas Especiales tiene la responsabilidad de elegir las ZS y ZA, es la unidad aérea que lleva a cabo la misión la que decide si usarlas o no. La tripulación arriesga mucho en estas misiones, y no sólo por la actividad del enemigo.

Las operaciones de lanzamiento de personal o suministros normalmente se realizan con un solo aparato, que debe volar a baja altitud sobre terrenos difíciles, con escasa visibilidad y frecuentes cambios de rumbo, cosas que, de hecho, los pilotos intentarían evitar en condiciones normales. Para complicar más aún la situación, debe conseguirse la máxima precisión al primer intento, pues por lo general no habrá oportunidad para probarlo de nuevo.



La capacidad de los helicópteros de mantenerse en estacionario cerca del suelo permite insertar tropas en zonas forestales en las que no hay lugares propicios para el aterrizaje o el lanzamiento en paracaidas.

Selección de las zonas de lanzamiento

Las zonas de salto y de aterrizaje deben agradar a la tripulación que cubre el vuelo de la misión y también al grupo de recepción que estará allí para recoger el envío y a los pasajeros. Desde el punto de vista de la tripulación, la zona debe ser fácil de identificar desde lo alto, y el terreno que la rodea debe estar relativamente libre de obstáculos.

Un terreno llano u ondulado es lo mejor, pero si la operación de las Fuerzas Especiales que se respalda está localizada en un terreno montañoso, entonces no es posible. En tal caso sería preferible un lugar más despejado, quizá una meseta. Los valles y cañadas pequeños y cerrados, rodeados de elevaciones montañosas, deben evitarse en la medida de lo posible.

Sendas de aproximación abiertas

Para dar a la tripulación la mayor flexibilidad posible en la ruta que le llevará a la zona, ésta debería ser accesible desde todas las direcciones. Si la aproximación se debe hacer desde una única dirección, entonces el área debería estar libre de obstáculos en cinco kilómetros a cada lado, con el fin de dar al aparato espacio para realizar un "viraje plano".

Las colinas de más de 300 metros de altura que la zona misma no deberían estar a más de 16 km si el lugar se va autilizar para operaciones nocturnas. En circunstancias excepcionales, cuando esta clase de obstáculos no se puede evitar, el aparato puede verse obligado a volar más alto de lo normal, y eso puede traer como consecuencia que el envío aterrice lejos de la ZS por efecto del viento.

Un viento alto es sólo una de las condiciones atmosféricas que puede afectar a la operación. Una nube baja, concentraciones de neblina y de niebla, humo o lluvia pesada o la nieve, todo puede impedir que la tripulación divise las señales colocadas en tierra por el grupo de recepción.

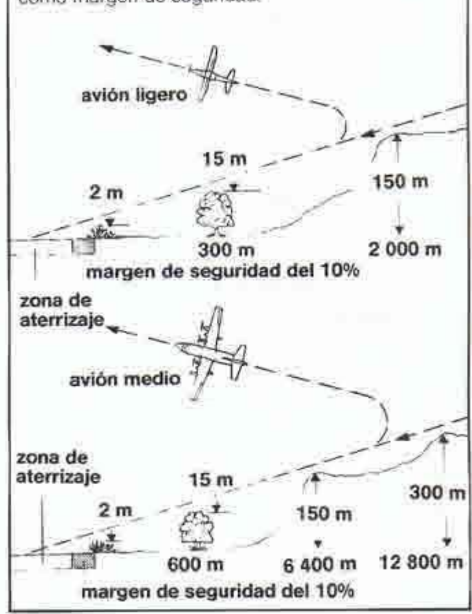
Incluso unos árboles particularmente altos pueden ser un peligro en potencia para el aparato que realice un lanzamiento en rasante. Donde la operación tenga que realizarse a 130 metros o menos, los requisitos de seguridad obligan a que no haya un obstaculo más alto de 30 metros en unos 8 km, si es posible. Donde la tripulación no tenga otra solución que salvar esos obstáculos en el área inmediata a la ZS, la localización de éstos debe ser muy bien conocida.

Zona de lanzamiento

La zona de lanzamiento debería ser del mismo modo accesible desde todas las direcciones, por tanto la forma mejor es redonda o cuadrada, aunque los diversos paquetes que forman el envío pueden llegar a tierra en una línea paralela al rumbo del aparato. La dispersión –la distancia entre los puntos donde caerá cada componente– se controla principalmente por

Obstáculos de despegue y aproximación para aviones de ala fija

Medidas mínimas de una zona de aterrizaje
Avión ligero: 305 x 15 m
Avión medio: 920 x 30 m
Añade una franja despejada de 15 m a cada lado como margen de seguridad.

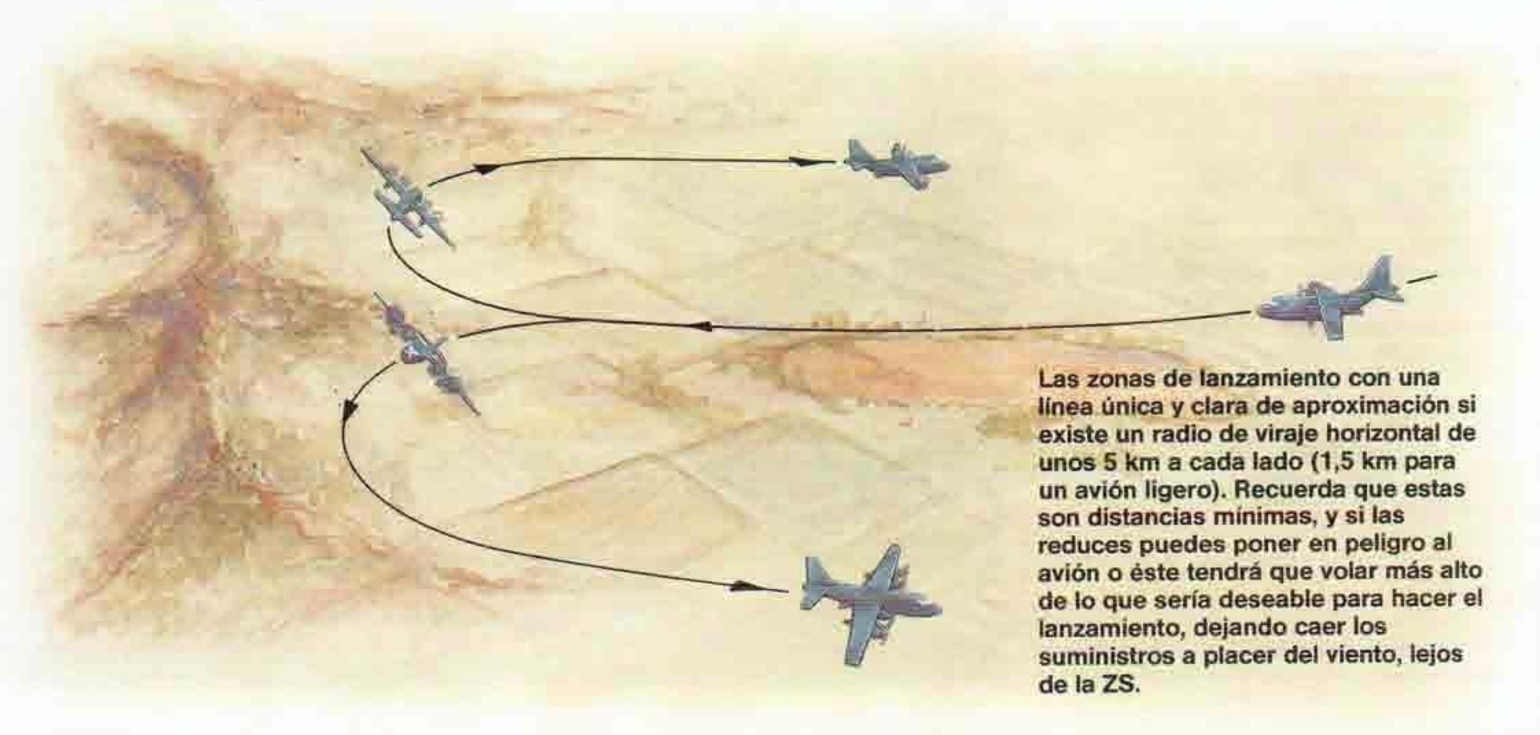


RADIO DE VIRAJE HORIZONTAL

1 El área principal que rodea la zona de lanzamiento debe estar relativamente libre de obstáculos que puedan poner en peligro al avión. Los mejores son los terrenos llanos u ondulados, pero también puede valer una meseta entre colinas.

2 Pequeños valles rodeados por colinas no deberían usarse como zonas de lanzamiento.

3 Para las operaciones nocturnas debes evitar usar zonas de lanzamiento con elevaciones de 300 metros sobre el nivel del lugar en 16 km.



Las zonas de lanzamiento con una línea única y clara de aproximación si existe un radio de viraje horizontal de unos 5 km a cada lado (1,5 km para un avión ligero). Recuerda que estas son distancias mínimas, y si las reduces puedes poner en peligro al avión o éste tendrá que volar más alto de lo que sería deseable para hacer el lanzamiento, dejando caer los suministros a placer del viento, lejos de la ZS.

MARCAS Y REFERENCIAS

Cuanto más tenga un avión que seguir un rumbo magnético, sin referencias visuales de su posición, tanto más posible es que se salga del rumbo correcto. Las causas principales son ligeras inexactitudes en la brújula y en otros instrumentos, y factores externos como el viento.

En las misiones de reabastecimiento de las Fuerzas Especiales se confía en que se indique con exactitud una ruta lo más directa posible: el piloto no puede perder el tiempo sobrevolando los alrededores en busca de la zona de lanzamiento.

El procedimiento usual es elegir una referencia fácilmente identificable, en algún sitio entre los ocho y los 24 km de la zona de lanzamiento. El piloto corrige su rumbo a partir de este punto y vuela en la dirección magnética durante un tiempo determinado de antemano hasta llevar el avión a la zona.

Las características sobresalientes del terreno puede que no sean visibles desde el avión, especialmente de noche. Ésta es la clase de referencias que se deben dar:

1 **Costa** con tramos distintivos, especialmente con rompientes o con playas de arena blanca, desembocaduras de ríos de más de 50 metros de ancho, promontorios altos o grandes ensenadas.

2 **Ríos** de más de 30 metros de ancho. Orillas con mucha vegetación reducirán su detectabilidad.

3 **Canales.** Sus cursos rectos y anchuras regulares facilitan su reconocimiento, excepto cuando la zona de los alrededores es uniforme.

4 **Lagos** de al menos un kilómetro cuadrado en una zona con una forma o característica distintiva.

5 **Bosques y selvas** de un kilómetro cuadrado o más, con límites claros o con algún rasgo especial identificador.

6 **Carreteras importantes** y cruces de autopistas.

7 **Vías de ferrocarril**, especialmente cuando no está nevado.





***Arriba:** Los saltos de las Fuerzas Especiales precisan paracaídas muy gobernables. Este modelo, por ejemplo, permite controlar con precisión la dirección y la velocidad de descenso.*

***Abajo:** Tras asegurar la zona de lanzamiento para la recepción de suministros, unos soldados se despliegan en las inmediaciones de la misma. Dos errores: el camuflaje personal es escaso, e inapropiado el uso de un reloj dorado.*

la velocidad del aparato al pasar y por el tiempo que tarda en lanzar todo el envío por el portón.

Dispersión

La fórmula para calcular la dispersión en metros medidos en el suelo cuando se efectúan lanzamientos a poca altura es multiplicar la mitad de la velocidad del aparato en nudos (millas náuticas por hora) por el tiempo que se tarda en arrojar toda la carga.

Ésta es la distancia crítica, porque determina la longitud necesaria de la zona. Si es posible, deben añadirse 100 metros a cada extremo para más seguridad. Hay veces en que es imposible encontrar una ZS potencial que, tanto de ancho como de largo, reúna todos los demás requisitos.

Eje de la zona de lanzamiento

Si se tiene que usar una ZS oblonga, el eje más largo de la misma debe estar alineado en la dirección absolutamente correcta, de manera que el piloto del aparato tenga el mayor número de posibilidades de efectuar la misión con seguridad y de depositar el envío en las manos adecuadas. Debe contemplarse la posibilidad de que soplen vientos laterales, pues éstos



MENSAJE PARA EL LANZAMIENTO DE SUMINISTROS

Cada vez que uses la radio, recuerda la regla nemotécnica SPD: **Seguridad**, **Precisión** y **Disciplina**.

Seguridad
Recuerda el eterno triángulo de emisor, receptor y monitor del enemigo. Haz tus transmisiones lo más cortas posibles, pon siempre en clave tus referencias cartográficas y las del enemigo, y cuídate de no usar nombres ni empleos de mandos por la radio. Si dudas, transmite en código de combate (COCOM). Fíjate en los rasgos de la pronunciación: pueden delatarte y son una fuente valiosa de información a largo plazo.

Precisión
Debes poner en clave y descifrar con precisión; el COCOM no admite errores. Las correciones se toman unos valiosos segundos que podrían conducir a la intercepción de un mensaje y a una experiencia traumática: por ejemplo, en una misión de tiro de 40 segundos, un batallón de lanzacohetes de artillería BM-21 soviético puede disparar 14 toneladas de alto explosivo o agentes químicos sobre tu posición.

Disciplina
Debes poner en práctica la disciplina de la red radiofónica, tener constantemente vigilada la radio y responder a las llamadas con correción y rapidez. Usa el procedimiento oral correcto, aplica las reglas del COCOM y reducirás las posibilidades de que las unidades de guerra electrónica del enemigo intercepten tu red.

Debes prestar mucha atención a la voz de radiofonía. Debe diferenciarse de la pronunciación normal en virtud de la regla nemotécnica RVVT: **Ritmo**, **Velocidad**, **Volumen** y **Tono**.

1 Ritmo
Divide el mensaje en partes lógicas y envíalo a intervalos con un ritmo homogéneo; recuerda que el receptor lo tiene que escribir.
2 Velocidad
Mensajes COCOM transmitidos con mucha rapidez inducirán a error; la transmisión debe ser un poco más lenta que el habla normal.
3 Volumen
Habla un poco más alto de lo normal, pero no grites; eso sólo distorsiona el mensaje.
4 Tono
Trata de utilizar un tono más alto de lo normal; eso aumenta la claridad.

Un típico mensaje para el lanzamiento de suministros

Tu mensaje puede parecerse a éste:

Indicativo:
DZ PELUDO
Localización:
TRES DOS TANGO PAPA TANGO SEIS CUATRO UNO DOS CUATRO TRES
Cuadrantes abiertos:
ABIERTO DE UNO TRES CERO GRADOS A DOS DOS CERO GRADOS Y DE TRES CERO GRADOS A CERO UNO DOS GRADOS
Senda recomendada:
SENDA TRES SEIS CERO GRADOS
Obstáculos:
TORRE RADIO CERO OCHO SEIS GRADOS SEIS KM

1 El **indicativo** debe acordarse en una reunión previa a la misión.
2 La **localización** del centro de la zona de lanzamiento se da parcialmente en clave en una referencia cartográfica de seis números.
3 Los **cuadrantes abiertos** señalan los límites de la zona. Fíjate que están en grados y no en kilómetros.
4 La **senda recomendada** en una ruta de aproximación, también en grados.
5 El avión debe ser avisado de cualquier **obstáculo** potencial y de su posición en o cerca de la senda.

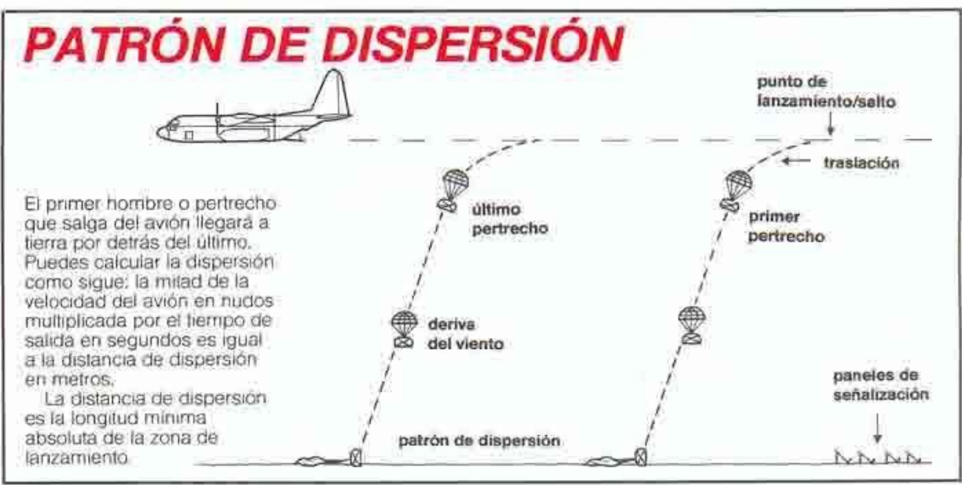


Oculto en la vegetación, un equipo de ranger estadounidense se comunica con los aviones de aprovisionamiento cerca de la frontera camboyana en 1970.

determinarán a qué distancia de la senda del aparato llegarán los fardos a tierra. No es suficiente confiar en que el piloto pueda por sí solo compensar totalmente los efectos de esos vientos cruzados.

La superficie de la zona de lanzamiento debe ser llana y sin obstáculos tales como roca, vallas, árboles y tendidos eléctricos. Donde el personal tiene que saltar desde gran altura (15 000 metros y más), la zona de recepción debe situarse en áreas con nieve en polvo o en hierba. Los paracaidas descienden a mayor velocidad en el aire sutil de las alturas, y por tanto el paracaidista llegará a tierra con más fuerza.

PATRÓN DE DISPERSIÓN



El primer hombre o pertrecho que salga del avión llegará a tierra por detrás del último. Puedes calcular la dispersión como sigue: la mitad de la velocidad del avión en nudos multiplicada por el tiempo de salida en segundos es igual a la distancia de dispersión en metros.

La distancia de dispersión es la longitud mínima absoluta de la zona de lanzamiento.

Zonas de lanzamiento peligrosas

Los pantanos y tierras inundadas, incluidos los arrozales, son aptos para lanzar personal y bultos de material durante la estación húmeda, y equipos pesados cuando esas áreas estén secas o heladas. Las ZS cubiertas de agua son muy peligrosas para el personal excesivamente cargado: en el asalto aerotransportado del Día D en Normandía, por ejemplo, el 6 de junio de 1944, la 82.ª y la 101.ª Divisiones Aerotransportadas norteamericanas perdieron tantos hombres ahogados en los campos inundados que su eficacia como unidades de combate se redujo considerablemente. Esos hombres saltaron sobre esas áreas con un equipo personal demasiado pesado.

Es posible efectuar un lanzamiento sobre el agua siempre que se tomen precauciones. El agua debe tener un metro y medio de profundidad; debe estar limpia de obstáculos por encima y por debajo de la superficie; debe estar a 10 grados centígrados o más caliente; no debe tener corrientes rápidas ni zonas poco profundas, y debe haber un sistema infalible de rescate que asegure que el personal no pase mucho tiempo en el agua.

Un problema que el lanzamiento en el agua reduce es la limpieza del ZS después de su uso, pues no queda rastro de la operación. Debe tenerse mucho cuidado cuando se haga un lanzamiento sobre tierras de labranza. Si los campos en cuestión están cultivados, será casi imposible borrar las huellas del lanzamiento.

FIJAR LA ZONA DE SALTO

Mientras luchaba por dejar todo el equipo en el suelo, se alegraba de haber podido llevar el coche tan cerca de la zona de lanzamiento. Que Dios ayudase a esos tres si traían consigo algo más que el equipo esencial... por todos los diablos, tendrían que llevarlo ellos mismos. Siguió mirando a las nubes grises que se arrastraban perezosamente a baja altitud mientras colocaba los paneles reflectores en sus armazones y los disponía según la letra del día. Una "L", por Larry. Ese era su nombre. ¿Un buen presagio? Eso esperaba.

Odiaba estos lanzamientos de sólo tres o cuatro hombres. No sólo tenía que señalar toda la zona de salto él solo, sino encargarse también de que después se recogiera todo. Y sin un equipo de seguridad. Desabrochó la Colt Centennial Airweight de su sobaquera por vigésima vez y se dispuso a esperar el zumbido tranquilizador de un avión en vuelo bajo, y los paracaídas que florecían en el cielo del amanecer...

Señalar las zonas de salto

Incluso si su navegación es excelente y sus instrumentos funcionan, el piloto aún tiene que ser ayudado en el trecho final de la aproximación por señales en tierra. De noche, éstas pueden ser linternas eléctricas, bengalas, fuegos pequeños o luces de automóviles.

Por el día, el mejor método de señalizar las ZS consiste en unos paneles cuadrados que se suministran en juegos a las unidades de las Fuerzas Especiales. Si no los hay disponibles, se utilizan sábanas o tiras de ropa de color, pero asegurándose de que destacan sobre el fondo. Los cuadrados se usan para hacer formas que se puedan distinguir o letras que se cambian cada día de acuerdo con las Instrucciones Operacionales Reglamentarias de la unidad.

Granadas fumígenas o simplemente botes de aceite en llamas son una buena ayuda para la identificación.

Los aparatos radiogoniométricos se han vuelto muy populares a medida que ha mejorado la tecnología que los apoya, pero recuerda que tienen que emitir una señal de radio para funcionar. Y, por supuesto, si tú puedes captar una señal, el enemigo también puede hacerlo.

Puntos de lanzamiento

El grupo de apoyo en tierra está en mejores condiciones de calcular el factor de deriva del viento (la distancia que arrastrará el viento a los bultos y al personal en paracaídas) que el propio piloto; por tanto, el grupo de recepción en tierra deberá tener en cuenta esta circunstancia a la hora de señalar el punto de lanzamiento. El viento no empieza a afectar a la carga

INFORME SOBRE ZONAS DE LANZAMIENTO

La información mínima necesaria para establecer una zona de lanzamiento comprende lo siguiente:

1. **Indicativo y clase de ZL: primaria, secundaria y agua.**
2. **Coordenadas.**
3. **Cuadrantes abiertos medidos desde el centro de la ZL e indicados en la dirección de las agujas del reloj desde el norte.**
4. **Rumbo del avión, medido desde el centro de la ZL.**
5. **Obstáculos en el radio indicado.**



Salto al vacío durante unas maniobras: las técnicas de paracaidismo de la Fuerzas Especiales sirven para infiltrar equipos de combate y pertrechos en territorio hostil. Las unidades de operaciones especiales están preparadas para organizar ejércitos de guerrilla detrás de las líneas, obligando así al enemigo a desviar fuerzas del frente.

Altitud y temperatura
Recuerda que las temperaturas elevadas y la altitud reducen la densidad del aire. Esto significa que el helicóptero no podrá llevar tanta carga y necesitará un mayor espacio para despegar y aterrizar.

Senda de aproximación
Los helicópteros necesitan una senda de aproximación de al menos 75 metros de ancho. De noche se precisa un espacio mínimo de 90 m de diámetro.

Precauciones
Mientras estés dentro del helicóptero, agarra el fusil con el cañón apuntando al suelo para que, si accidentalmente se dispara, la bala atraviese el piso y no las partes superiores vitales del helicóptero.

Ruido
El ruido de un gran helicóptero como el Chinook aproximándose para aterrizar delatará tu posición a cualquier fuerza enemiga cercana. Por este motivo, el aterrizaje de helicóptero debe realizarse en lugares remotos, a no ser que se disponga de un fuerte elemento de seguridad.

Camuflaje seguro
Deberías quitarte toda la vegetación, trozos de tela y demás que lleves como camuflaje personal en el momento de salir o entrar en el helicóptero. La vegetación suelta puede ser absorbida por las tomas de aire y causar un serio daño al aparato.

Vehículo ligero de ataque
Este todoterreno armado tiene excelentes prestaciones campo a través y permite a los equipos de operaciones especiales cubrir un área mucho mayor. Con un peso de sólo 500 kg, puede ir armado con un Chain Gun, una GPMG de 12,7 mm o un lanzamisiles TOW.

inmediatamente después de que ésta deja el avión. Se suele considerar que la carga se desplazará en la misma dirección que el avión durante unos cien metros antes de empezar a desviarse a un lado.

El impulso se calcula por una simple fórmula: la altura del avión en pies por la velocidad del viento en nudos y por una constante: tres para los pertrechos y cuatro para las personas.

Los señalizadores del punto de lanzamiento deben situarse compensando la posible deriva propiciada por el viento. Los obstáculos que haya a lo largo de la senda del avión impiden que el piloto vea



Una carga vital puede ser depositada sin necesidad de aterrizar gracias a la técnica LOLEX de extracción por paracaídas a baja cota. El avión vuela a ras del suelo y un paracaídas extrae la carga por el portón trasero.

ENVÍO EN HELICÓPTERO

Para el empleo más eficaz del helicóptero, la zona de aterrizaje debería estar situada de forma que pueda aterrizar y despegar con el viento. De noche, el helicóptero deberá aterrizar para depositar el personal o la carga, pero a la luz del día se mantendrá en estacionario a unos dos metros del suelo y el equipo saltará a tierra por el portón.

Evita el flujo del reactor
Al salir de un Chinook debes alejarte en línea recta. Si te desvías a uno u otro lado te expondrás al flujo de descarga de los motores, que es lo bastante caliente para prender fuego a tu equipo personal.

Posarse en el agua
El Chinook puede posarse en una área inundada siempre que el fondo sea firme y la profundidad no exceda de 46 cm.

Terreno
La superficie elegida como zona de aterrizaje debe ser relativamente llana y estar libre de obstáculos como troncos, rocas, zanjas o vallas. La inclinación máxima del terreno debe ser de 15 grados. Si el área está muy seca, puedes mojarla para reducir la inevitable nube de polvo, que puede perjudicar la visión al piloto.

los señalizadores, y con el fin de reducir ésta posibilidad el terreno debe estar despejado en 15 metros por cada metro de altura del avión sobre el terreno. Un obstáculo de 30 metros de altura no debería estar a menos de 450 metros de las señales en el terreno.

Los señalizadores deberían situarse de tal manera que fuesen visibles sólo en la dirección por la que se aproxime el avión. Esto puede significar que debas ocultarlos por los tres lados restantes, situándolos en hoyos con la inclinación del lado apropiado o, en caso de que sean paneles, montándolos con un ángulo de 45 grados.

Zonas sin señalizar

En operaciones especialmente delicadas, puede que resulte necesario hacer la entrega de personal y de equipo en zonas de lanzamiento sin señalizar. Esto normalmente se realiza a la luz del día o con luna llena en una zona que posea un rasgo geográfico lo suficientemente importante para reconocerlo sin posibilidad de error.

Por razones de seguridad, el grupo de recepción en tierra no podrá comunicarse con la tripulación. El piloto tendrá que calcular por sí mismo la deriva del viento, utilizando como guía los últimos informes del tiempo, y tendrá que basar sus cálculos en tales estimaciones.

Los aparatos electrónicos de goniometría deberían usarse en la medida de lo posible para ayudar a la tripulación a reconocer la ZS, pero es preciso que se llegue a un arreglo para mantener las transmisiones al mínimo imprescindible.

Salto a gran altitud y apertura a baja cota

Algunas de las técnicas más espectaculares del paracaidismo deportivo son un reflejo de una modalidad de infiltración en paracaídas de las Fuerzas Especiales conocida como HALO (por salto a gran altitud y apertura a baja cota). Después de saltar a casi 10 000 metros, el paracaidista desciende en caída libre, controlando su dirección con movimientos de las manos, que actúan de forma similar a las superficies móviles de mando de un avión. Los señalizadores de la ZS indican el punto de

PROCEDIMIENTOS DE "ESTERILIZACIÓN"

El grupo de recepción limpiará la zona de lanzamiento después de la operación. Debe hacer lo siguiente:

1 Recoger las colillas de cigarrillos, los envoltorios de la comida, el equipo disperso y los excrementos humanos.
2 Recoger los atalajes y los paracaídas.
3 Hacer recuento de todos los pertrechos.
4 Enterrar cualquier desecho o equipo que no interese, preferiblemente en sitios distintos, en la base de grandes matorrales.
5 Borrar las huellas y las señales del impacto. Se usan ramas con hojas y se disimulan con barro los extremos desgajados del árbol.
6 La vegetación no debe pisarse, sobre todo en áreas cultivadas.
7 Debe mantenerse la seguridad en el camino de ida y de regreso de la ZL.

DIRECCIÓN DEL VIENTO



Con señales dispuestas en flecha se indica al piloto y a los paracaidistas la dirección y fuerza del viento, lo que les ayudará a calcular el momento del lanzamiento o salto.

aterrizaje en esta técnica, ya que el paracaidista es capaz de hacer correcciones. En los últimos cien metros del descenso, sin embargo, se verá sujeto a las mismas fuerzas que influyen en un descenso normal, y por tanto es preciso mostrarle la velocidad y la dirección del viento. Por eso los señalizadores de la zona se colocan en tierra formando una flecha apuntada en la dirección del viento. Si la fuerza

PUNTOS DE REFERENCIA



de éste es de sólo cinco nudos se indica formando solamente la punta de la flecha, añadiéndose un señalizador adicional —formando la cola— por cada cinco nudos de más.

Utilizando electrónica avanzada, no es necesario que el área del objetivo sea visible desde el avión, de manera que el salto en HALO puede hacerse por encima de una nube o de la noche. El equipo puede ser lanzado también en caída libre, usando paracaídas de apertura controlada por un altímetro y las mismas técnicas de puntería que se emplean en el bombardeo de precisión desde alta cota.

El grupo de recepción

El grupo de recepción se divide en cinco elementos, aunque una sola persona puede, por supuesto, desempeñar más de una función. Esos cinco elementos y sus funciones son las siguientes:

1 Grupo de mando, para controlar y coordinar la operación, y proporcionar apoyo médico.

2 Grupo de señalización, que pone y quita los señalizadores y asiste a la recuperación del equipo y del personal y a la limpieza de la zona.

3 Grupo de seguridad, que procura que elementos hostiles no interfieran en la operación.

4 Grupo de recuperación, que en teoría debe constar de dos hombres para cada bulto o paracaídas. Debería distribuirse por el eje de llegada con el mismo intervalo con el que se esperan los lanzamientos. Alguno de esos hombres debería situarse al final de la senda de lanzamiento, ya que es más posible que la llegada de pertrechos a tierra se quede larga antes que corta. El grupo de recuperación es también responsable de la limpieza y "esterilización" del lugar del lanzamiento, y eso incluye instruir sobre los procedimientos adecuados a todos los miembros del grupo de recepción. Un elemento de vigilancia debería tener en observación la ZS durante 48 horas después de la operación con el fin de avisar de la actividad del enemigo.

5 Grupo de transporte, es el responsable de sacar al personal y al equipo fuera de la ZS de acuerdo con un sistema preestablecido. El equipo de transporte incluirá normalmente a todos los miembros de los grupos de mando, señalización y recuperación.

Descenso en caída libre. Un miembro de las Fuerzas Especiales de EE UU ha saltado a 8 000 metros y lleva una mina Claymore sujeta al casco.

Seguridad

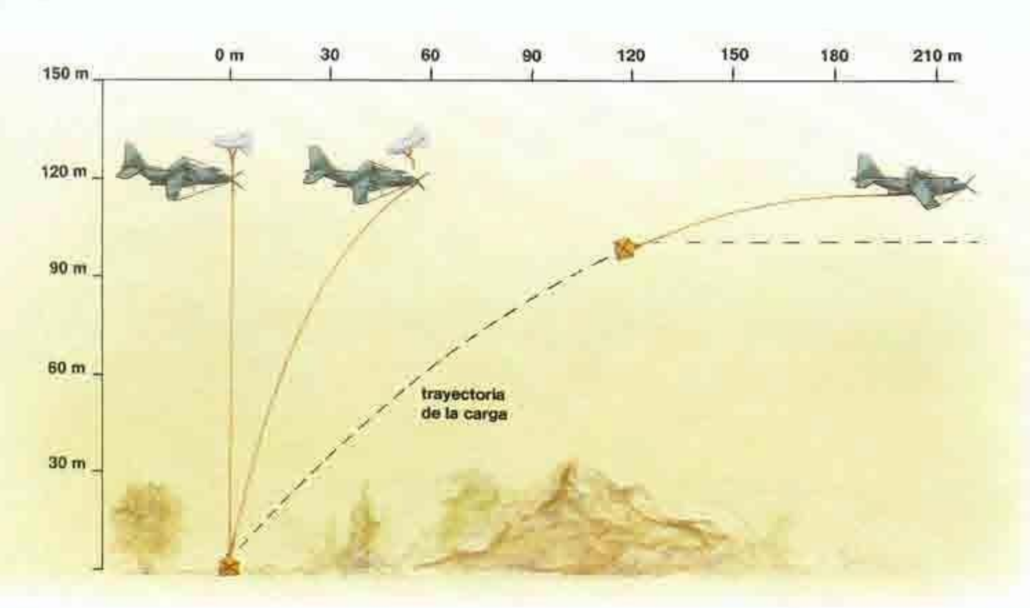
Ya que la seguridad y la ocultación son tan importantes para las operaciones de las Fuerzas Especiales, al seleccionar las zonas de recepción se debe prestar mucha atención a estas consideraciones: ausencia de interferencias enemigas en el área; accesibilidad para el comité de recepción a través de rutas ocultas o seguras; y proximidad a áreas aptas para esconder los pertrechos y el equipo.

Evitar al enemigo

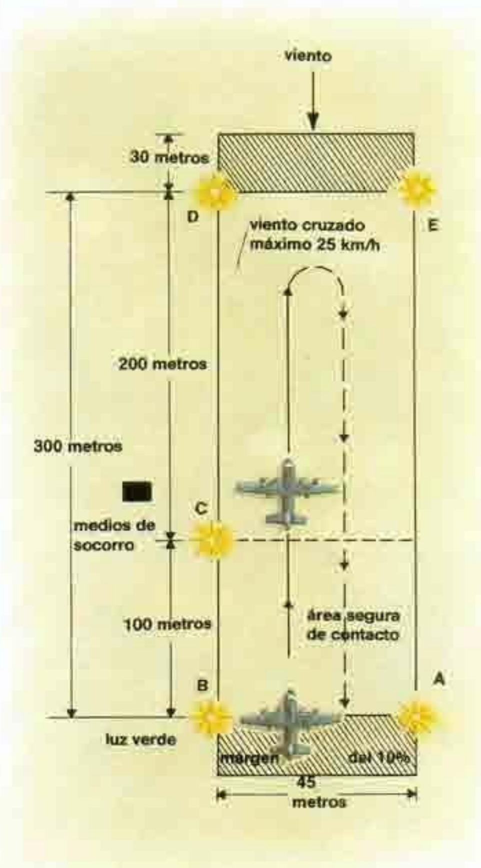
No es necesario decir que la ruta de aproximación y salida del avión a la zona de lanzamiento debe evitar las instalaciones de fuerzas enemigas. Debe haber un alto nivel de actividad de patrulla durante un tiempo por la ZL antes de que la operación tenga lugar. Cuando sea preferible que el avión aterrice en vez de lanzar los suministros en paracaídas, debería disponerse de vehículos equipados con armas automáticas que escoltasen al aparato, por lo menos uno a cada lado, durante el aterrizaje y el despegue (recuerda que tales vehículos tendrán que empezar a mover-



Un C-130 Hercules equipado para la extracción en territorio hostil; la horca de proa sirve para atrapar el cable de exfiltración. Dentro del avión hay un torno eléctrico o hidraúlico que halará al hombre o a la carga sujeta al cable.



El sistema de la horca se usa para exfiltrar a una sola persona o una carga pequeña sin que el avión tenga que aterrizar. Botellas de gas inflan el globo con helio; en el otro extremo del cable hay un atalaje al que se sujeta la persona o la carga. La horca del avión atrapa el cable y se lleva tras de sí al cargamento.



Arriba: Las medidas mínimas de una zona de aterrizaje nocturno para un avión ligero. Las áreas laterales de seguridad no son esenciales; pero, si se dispone de tiempo y espacio, merece la pena extremar las precauciones.

se y acelerar en el punto en el que el avión toque tierra). Si se recibe fuego, las tripulaciones de estos vehículos deben desplegarse para contenerlo inmediatamente. De hecho, se hace aterrizar a los aviones sólo si no hay otra manera de llevar a cabo la misión, y eso significara normalmente que el personal y el equipo deben ser evacuados. Aviones ligeros construidos para ese propósito pueden aterrizar y despegar en espacios muy reducidos, pero su alcance es extremadamente limitado.

En general, un avión medio necesita un espacio llano y despejado de 1 000 metros de largo y 30 metros de ancho. Incluso un avión ligero necesita 350 metros para aterrizar y despegar bien. "Llano y despejado" en este contexto significa sin zanjas, baches, troncos, vallas, setos, matorrales ni piedras mayores que el puño de un hombre. Nada fácil. Por todo lo dicho, es evidente que preparar una pista de aterrizaje será una operación importante y que no puede hacerse para una sola misión.

Sin embargo, hay terrenos más adecuados y fáciles que otros. Por ejemplo, los helados. Veinte centímetros de hielo sostendrán un avión ligero, y 60 centímetros —nada raro en según qué latitudes— sostendrán el peso de un avión de transporte medio. Las playas anchas y arenosas se pueden también utilizar sin preparación alguna.

El tramo de arena entre la marea alta y la marea baja es normalmente firme y llano.

Recogida en vuelo

Una de las operaciones aerotransportadas más dramáticas de las Fuerzas Especiales es la recogida en vuelo, por la que el avión puede embarcar una carga sin necesidad de tocar tierra.

El equipo necesario para este tipo de extracciones se lanza, en dos contenedores, a los fugados, heridos, pilotos derribados, guías e incluso a quienes deban evacuar cadavéres cuando sea políticamente aconsejable. El equipo se compone de un globo y dos contenedores de gas para inflarlo, un cable elevador, ropa protectora y unos atalajes. La versión anfibia incluye también un bote inflable.

El equipo de recogida en vuelo se lanza en la primera pasada por la ZL. La persona a evacuar debe ponerse el traje y los atalajes, ajustarse el cable elevador e inflar el globo. Cuando éste se eleva, el evacuado debe sentarse de cara a la aproximación del avión. En su segunda pasada, éste atrapa el cable, libera el globo y el evacuado es halado al interior del avión.

INCURSIONES COSTERAS

Una noche sin luna y un tramo de costa desierta. En la silenciosa superficie del mar aparece durante un momento un periscopio, se mueve y después desaparece nuevamente bajo las aguas. Un solitario submarinista vestido de negro de la cabeza a los pies sale de entre las olas y alcanza la playa, entierra su equipo y desaparece entre los árboles. Otra operación de las Fuerzas Especiales está en marcha y el enemigo no sabe absolutamente nada al respecto.

Las operaciones de las Fuerzas Especiales a menudo empiezan y acaban en una playa. Incluso aunque la inserción aerotransportada es más rápida y flexible, cuando la seguridad y el secreto son lo primero a considerar, el comandante de la unidad normalmente optará por realizar la infiltración desde un submarino, desembarcando a sus hombres en botes hinchables o haciéndoles nadar hasta tierra. Así es cómo las Fuerzas Especiales desembarcan sus hombres y equipos desde el mar.

Los submarinos son autosuficientes y están fuera de alcance de las miradas indiscretas. Esto significa que las misiones anfibias de las Fuerzas Especiales se pueden llevar a cabo en lugares extremadamente alejados, al otro lado del globo si es necesario. El largo período de viaje puede ser una ventaja en sí mismo, ya que permite estudiar a fondo y analizar hasta la saciedad cada detalle del plan operacional.

Lo primero a tener en cuenta es el tipo de embarcación disponible para llevar al equipo al punto de desembarco. Cuando la seguridad es lo primero, normalmente suele ser un submarino, pero ello supondrá limitaciones a la cantidad de equipo que pueda transportarse, lo que quizás implique la necesidad de una misión de reabastecimiento. No obstante, para infiltrar pequeños grupos de personas en el curso de operaciones ya en marcha o para efectuar incursiones, el submarino es el vector ideal.

El primer trabajo del jefe de equipo es familiarizarse con las características de la embarcación asignada a la operación. Entre otras cosas, ello determinará cómo



Los SEAL están especializados en operaciones clandestinas costeras. Tras desembarcar desde submarinos o lanchas de asalto efectúan un reconocimiento en vanguardia del desembarco principal y señalan objetivos, desde enclaves de misiles situados en la costa a buques enemigos anclados en puerto.

6 consejos para salir de un submarino en superficie

1. **Los submarinistas y los soldados deberán ser adecuadamente instruidos sobre el plan de desembarco.**
2. **Inspecciona bien todo tu equipo.**
3. **Espera a que los submarinistas ocupen sus puestos para dar órdenes a los tuyos.**
4. **Los buceadores salen por parejas de la torreta del submarino.**
5. **Formad en la sala de control con todo el equipo. Si hay espacio, la primera pareja puede estar lista en la torreta mientras el submarino sale a la superficie.**
6. **Si es posible, ensáyalo todo varias veces.**

hay que empaquetar el equipo del grupo, pues todo deberá estar guardado en envolturas impermeables. El espacio es muy limitado en los submarinos, pero hay sitio en los compartimientos inundables para artículos tales como los botes hinchables, y allí es donde se guardan.

La misión se puede dividir en cuatro fases.

1 Desplazamiento hasta el punto de desembarco. Esta parte de la operación está normalmente bajo control y a cargo de personal regular de la Armada.

2 Traslado desde el submarino hasta la



Izquierda: Los submarinos permiten acercarse a la costa sin ser detectado y reducir la cantidad de tiempo que debe pasarse en el agua.

Infiltración submarina

Ya que el radar y las armas antiaéreas son cada vez más eficaces, el uso de submarinos está alcanzando gran difusión como método para infiltrar fuerzas de operaciones especiales. La clave de cualquier infiltración reside en su brevedad, sencillez y seguridad. Las operaciones submarinas en las que se emplean equipos de buceo autónomos constituyen una forma muy segura de infiltración por agua sobre distancias cortas.

Mascarilla
Puedes probar si una mascarilla se ajusta correctamente de dos maneras: **(1)** Sujétala suavemente en su sitio con una mano, inhala por la nariz y suelta la mascarilla. Ésta deberá mantenerse en su sitio, sujeta por la succión. **(2)** Ponte la mascarilla y ajusta la correa, inhala por la nariz y, si la mascarilla se cierra herméticamente, también lo hará en el agua. Utiliza una que tenga cristal de seguridad irrompible; los de plástico se empañan rápidamente y se arañan con facilidad.

Seguridad
Parte del equipo deberá llegar a tierra por delante del grupo principal para comprobar que la playa está despejada. Tras salir a la superficie y quitarse las mascarillas ya fuera del rompiente, el equipo de seguridad sale a la orilla y comunica "Despejada" al resto de los hombres cuando ha examinado la zona de la playa.

Poca profundidad
Intenta efectuar tu aproximación a la mínima profundidad posible para que tu abastecimiento de aire dure más y tú y tu equipo no sufráis los problemas que se derivan de las largas inmersiones a grandes profundidades. Hay otra razón: a los sistemas de detección de buceadores les resulta más difícil detectar a las personas a poca profundidad.

lancha de desembarco y desplazamiento hasta el lugar de aterraje.
3 Recogida de la lancha de desembarco. Ésta puede ser destruida, escondida o llevada de vuelta al submarino por personal naval.
4 "Esterilización" del lugar de desembarco y desplazamiento hasta el área operacional.

Las únicas variaciones de este tema pueden consistir en el uso de lanchas indígenas —barcos de pesca, por ejemplo— que se reúnan con el submarino a considerable distancia de la costa. Los hombres y material pueden ser entonces trasladados e infiltrados bajo la tapadera de las actividades diarias del barco.

El gobierno de botes ligeros es una técnica especializada y, aunque forma parte del adiestramiento general de las Fuerzas Especiales, el comandante de la unidad aprovechará el viaje por mar hasta el punto de desembarco para repasar los ejercicios especiales, como la salida del submarino, además del traslado de hombres y material al medio de desembarco.

El ejercicio físico también desempeña un importante papel en la vida a bordo, pues hay que asegurarse de que los hombres se mantienen en las mejores condiciones para llevar a cabo la operación. Esto supone un problema muy particular cuando el buque nodriza es un submarino, que suele efectuar todo el viaje en inmersión. La moderna generación de submarinos suele cruzar rutinariamente los océanos sin salir a la superficie y no hay mucho espacio a bordo para practicar la gimnasia.

Transbordo en el mar

Desde una embarcación de superficie, el procedimiento de transbordo es muy simple. Se inflan las lanchas de desembarco y se lanzan al agua por el costado. Se descuelga una red y el equipo operacional se instala en los botes, distribuye su equipo e inicia su largo viaje hacia la playa.

Y será un viaje largo. Para mantener la seguridad, el submarino nunca sobrepasará la línea del horizonte —vista desde la playa—, lo que puede suponer una distancia de más de 30 kilómetros.

Los motores fueraborda son notoriamente ruidosos. Hay versiones eléctricas que son casi silenciosas, pero tienen un alcance muy limitado. Para solucionar este problema, el medio de desembarco puede ser remolcado cerca de la costa por un barco fabricado expresamente para ello: de bajo perfil y con un motor interior silencioso. La lancha de desembarco se abre



Vehículos de transporte de buceadores
La mayor distancia razonable que debe cubrir un equipo de buceadores es de 1 500 metros. Si el submarino no puede acercarse a esta distancia del objetivo, entonces deberán emplearse vehículos de transporte automóviles para reducir la fatiga.

PRECAUCIONES EN EL MAR

1 ¿Hay patrulleras enemigas transitando con frecuencia en la zona?
2 Los pesqueros pueden ocasionar enfrentamientos embarazosos y deben ser evitados.
3 Las rocas y demás peligros que puedan dificultar la orientación no deben ser pasados por alto.
4 A veces habrá obstáculos submarinos en el camino, por lo que la ruta hacia la playa debe ser comprobada.
5 Una minuciosa comprobación de las condiciones meteorológicas es importante, y se deberá enviar un informe meteorológico antes de que la fuerza incursora desembarque.
6 Necesitarás un punto de desembarco seguro que facilite la llegada de la fuerza incursora a salvo y sin hacer ruido.
7 Al equipo de reconocimiento se le habrá dado un tiempo y una fecha para traer a los incursores, y para entonces todo su trabajo deberá estar terminado. Deberán conocer el terreno como la palma de su mano y, en particular, qué rutas disponen de mejor cobertura. Tras comprobar el estado de la mar y enviado su informe meteorológico, permanecerán alerta en el área de desembarco para recibir a las tropas incursoras.



Cargas de combate
Las cargas de combate deben ser ligeras y pequeñas, y deberán incluir sólo el equipo, las armas y la munición necesarios para la misión. Debes tener un buen plan de descarga de equipos y preferiblemente haberlo ensayado antes del desembarco.

Aletas
Se puede enganchar un cable de seguridad a cada aleta y atarlo a tus tobillos para impedir que pierdas la aleta si se rompe una correa o si la fuerza del agua te la arranca. No uses aletas con superficies blandas o pequeñas.



Cuchillos
Todos los buceadores deberán llevar un cuchillo resistente a la corrosión, como el de acero inoxidable, y un mango de plástico o de goma. Los mangos de madera tienen que ser pintados, engrasados o encerados para impermeabilizarlos, con lo cual resultan bastante inútiles, y los mangos de corcho o de hueso se deterioran cuando se sumergen en agua salada.

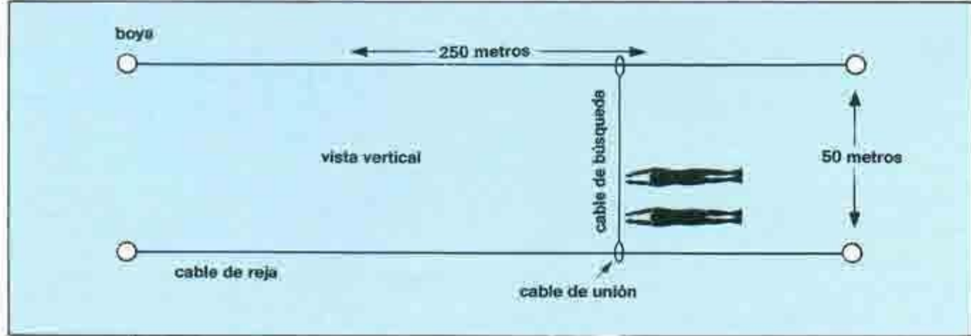
Algunos equipos de las Fuerzas Especiales podrían parecer propios de una película de James Bond más que una verdadera unidad militar, pero los submarinos de bolsillo y los vehículos subacuáticos automóviles son vitales para los incursores submarinos como los SEAL.



BÚSQUEDA SUBMARINA

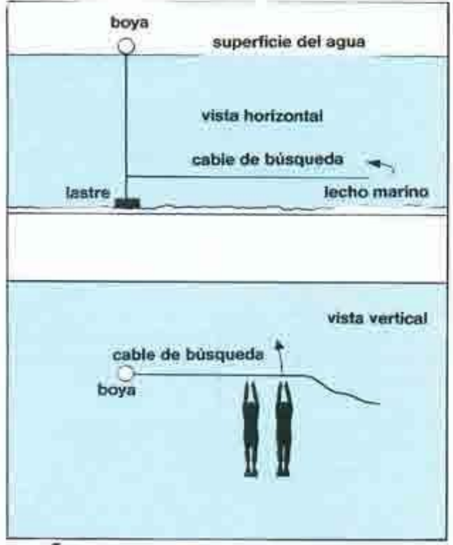
Una búsqueda submarina se efectúa normalmente en secreto y suele hacerse para localizar algún objeto perdido, por ejemplo, un misil disparado por un avión y que no se quiere que caiga en manos del enemigo. El procedimiento para una búsqueda submarina consiste en:

1 Todo el equipo debe estar totalmente preparado antes de entrar en el agua.
2 Todo el personal debe estar completamente informado sobre el papel que va a desempeñar en la búsqueda.
3 Si las condiciones del agua no son ideales (buena visibilidad, buen tiempo y corrientes inferiores a 1 nudo), se deberán realizar ensayos siempre que sea posible.
4 Si el área tiene un lecho marítimo fangoso o blando, los buceadores deberán tener cuidado de evitar remover la arena. Deberán permanecer a más de 1 metro por encima del fondo si es posible para que los movimientos de sus aletas no revuelvan el lecho.



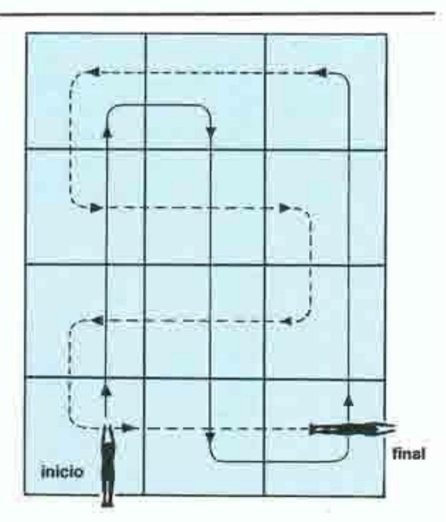
LA BÚSQUEDA JACK-STAY

Es una técnica de búsqueda bastante rápida, empleada para encontrar objetos de colores brillantes o de tamaño medio.
1 Emplearlo sólo en aguas despejadas.
2 Sólo debe realizarlo personal experimentado.
3 Sólo requiere un buceador por cada 5 metros de cable.



BÚSQUEDA CIRCULAR

Ésta es otra técnica rápida de rastreo, que depende del número de buceadores participantes y es muy útil en aguas turbias o de noche cuando se buscan pequeños objetos. Se puede emplear personal no experimentado.

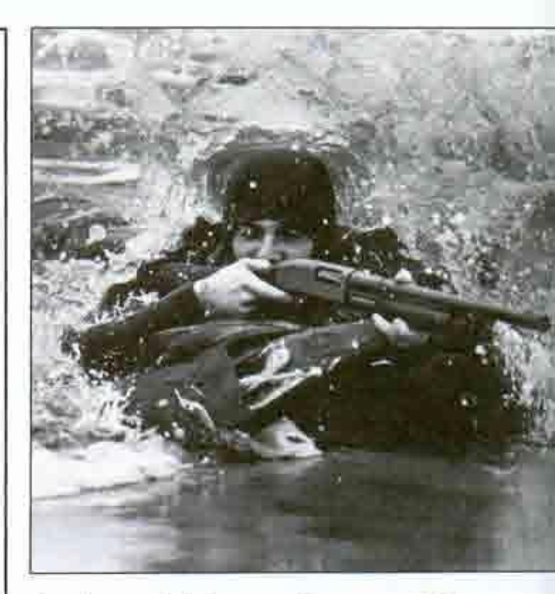


BÚSQUEDA EN DAMERO

Ésta es una variante del método "jack-stay", empleada para localizar pequeños objetos. En este método, se efectúa el sistema básico "jack-stay", explicado anteriormente, y después se suben los cables y se colocan perpendicularmente a los cables originales, repitiendo entonces el proceso de búsqueda en la misma zona.

INSPECCIÓN DE CASCOS DE BUQUES

Cuando se buscan minas en un buque:
1 El maquinista del buque proporcionará un diagrama del casco.
2 Hay que asegurarse de que cada buceador conoce el procedimiento de búsqueda y el objetivo antes de la inmersión.
3 Debe hacerse un recuento de los buceadores.
4 Notificarlo al capitán del buque y al capitán de puerto antes de empezar.
5 Esperar a que desconecten toda la maquinaria del buque que pudiera afectar a la inmersión, sobre todo las válvulas, las portillas y los motores.
6 Asegurarse de que el sonar está desconectado.
7 Una vez listo el buque, anunciar **"Buceadores sumergidos"**.
8 Empezar por la popa y trabajar en dirección a la proa, prestando especial atención a todas las escotillas y válvulas. Tener cuidado cuando se esté cerca de las hélices y las tomas de agua salada.
9 Si se descubren minas, no forzarlas sino informar a los especialistas de desactivación de la Armada para que se encarguen de ellas.
10 Repasar el buque varias veces si es posible. Efectuar un recuento de buceadores al salir.



La criatura de la Laguna Negra: un SEAL se arrastra hasta la playa armado con una escopeta de corredera de calibre 12, idónea para el combate a corta distancia.

camino después a solas los últimos tres o cuatro kilómetros hasta la playa mediante el esfuerzo muscular de los miembros del equipo de las Fuerzas Especiales: a golpe de remo.

El transbordo desde un submarino al medio de desembarco es mucho más fácil, o quizá más difícil, dependiendo de cuál de los tres métodos se elija. Si el submarino puede salir a la superficie, los botes hinchables pueden ser lanzados por la borda, el grupo de desembarco sube a ellos y allá van. En una variante muy interesante de este método, los botes son colocados sobre la cubierta del submarino y la tripulación sube a ellos, para que a continuación el submarino se sumerja y las lanchas queden flotando sobre la superficie.

Desembarco desde un submarino

Otra alternativa es que el submarino ascienda justo por debajo de la superficie, sacando fuera del agua sólo el extremo superior de la torreta, mostrando así el mínimo perfil posible incluso para los radares enemigos. El grupo de desembarco sale y guiándose por la brújula nada hasta el punto de desembarco, o bien hincha los botes en el agua y se traslada a remo.

La técnica más segura de todas exige que el grupo de desembarco salga del submarino bajo el agua, normalmente con el buque totalmente detenido y posado en el fondo. Los incursores llevan equipos de buceo autónomo, salen por una escotilla estanca y nadan bajo el agua hasta el lugar de desembarco.

El personal de las Fuerzas Especiales que lleva a cabo misiones como ésta tiene que estar altamente entrenado y muy, muy en forma. Si la misión exige el empleo de

técnicos o especialistas de cualquier tipo que no sean buceadores profesionales, entonces la pareja inicial saldrá del submarino con los botes neumáticos, que llevarán hasta la superficie. El resto del equipo puede realizar entonces "ascensos libres" utilizando la escotilla de escape ordinaria del submarino, para unirse a los buceadores y abrirse paso hasta la playa.



Unos SEAL se agarran a su bote neumático, que es remolcado a gran velocidad por un buque especial. Hay que reducir al mínimo el tiempo de traslado desde la embarcación nodriza a la costa enemiga.

En marcha

En cualquier circunstancia, exceptuando una calma chicha, será imposible ver la costa durante la mayor parte del viaje, excepto cuando se esté en la cresta de una ola. Incluso entonces probablemente no se tenga tiempo para fijar con exactitud el objetivo. Hay que navegar mediante brújulas y ello resulta satisfactorio siempre que se sepa dónde se está.

Desgraciadamente, los mares y océanos nunca están quietos. Excepto durante un breve período en pleamar y bajamar (denominado "de aguas perezosas"), están constantemente en movimiento... y no en dirección a la playa o desde la playa. Además de esto, hay corrientes costeras con las que bregar y, aunque puede que se desplacen en la misma dirección todo el tiempo, no siempre lo hacen a la misma velocidad.

Estos factores son mucho peores en algunas partes del planeta que en otras. El Mediterráneo, por ejemplo, no tiene mareas de las que merezca la pena hablar, pero en el mar del Norte o el canal de la Mancha hay una diferencia de hasta 15 metros entre mareas. En torno a las Islas del Canal hay cuatro mareas en vez de las dos habituales.

Es imposible compensar todos estos factores, de modo que el comandante del submarino habrá calculado el punto de traslado teniendo en cuenta todos los factores conocidos. Aun así, el grupo de desembarco tendrá que trabajar duro para mantener el rumbo, y toda la ayuda que pueda recibir será de agradecer.

Encontrar la playa

Si no hay comité de recepción en la playa, el grupo de desembarco se guiará por sí solo, usando la brújula, el sol o las estrellas, además de la observación de la línea costera, y tendrá bastante suerte si consigue llegar justo al lugar prefijado, a no ser en condiciones excepcionales.

Si hay un grupo de playa, puede ayudar con luces visibles, bien resguardadas y permitiendo que sólo se vean desde el mar; balizas infrarrojas, que el grupo de desembarco puede localizar utilizando gafas especiales, sonidos bajo el agua y radio.

La zona de rompiente no está muy lejos de la costa. Cuando el grupo de desembarco está muy cerca de su límite exterior se detienen y mantienen su posición. Los buceadores exploradores se sumergen, se aproximan a la playa y la reconocen. Cuando están seguros de que no hay actividad enemiga, hacen señales al resto del grupo para que desembarque.

No hay excepciones en este procedimiento. Aun cuando pueda haber un comité de recepción esperando, con su perímetro de seguridad establecido y sus patrullas de reconocimiento, siempre se efectuará su propio reconocimiento.



Cuando se buscan minas, misiles o equipos perdidos, se divide la zona en parcelas más asequibles mediante largas cuerdas de nilón. Entonces se puede iniciar una búsqueda sistemática, examinando detenidamente cada parcela correlativamente.

INCURSIÓN FLUVIAL

Al tiempo que se sumergía en las sucias aguas del canal, Hughes soltó unos tacos en voz baja; el agua apenas le cubría hasta la barbilla. Se puso el equipo SCUBA de reciclaje y se sumergió moviéndose por las profundidades casi a empujones por el fondo. Era también peligroso... medio siglo de basura acumulada allá abajo, la mayor parte capaz de sajarte la mano de un tajo. Preparó el cronómetro a prueba de agua y lo puso en marcha, intentando mantener el equilibrio. Dos millas para llegar hasta la central eléctrica...

Se sentía como si hubiera estado allí toda una eternidad, pero el reloj marcaba 50 minutos. Ahora debía tomar la temperatura del agua que subía conforme el agua fría del desagüe fluía hacia el canal. ¡Ah, ahí estaba!

Cerró las válvulas del SCUBA y se lo quitó encogiendo los hombros y dejándolo anclado en el fondo con una colección de hierros viejos atados a una pequeña boya de pescar que flotaría en la superficie. Después se dirigió a la orilla y salió del agua en silencio...

Operaciones submarinas

La infiltración no es el único tipo de operación anfibia. Hay una gran cantidad de objetivos militares submarinos de importancia, en el agua o cerca de ella, y todos son vulnerables a ataques de buceadores de combate, ya sea operando bajo el agua o que se acerquen en secreto, ya sea desembarcando y aproximándose al objetivo por una dirección inesperada y por tanto poco vigilada.

Las operaciones submarinas como éstas normalmente obligan al buceador a estar sumergido un tiempo considerable, y para ello se necesita un equipo de respiración. Hay dos clases de SCUBA: de circuito abierto, cuando las botellas están llenas de aire comprimido y la espiración se realiza en el agua misma, y de circuito cerrado, cuando el buceador respira el mismo aire una y otra vez, y cada respiración "se llena" con el oxígeno puro que lleva en los tanques y el dióxido de carbono exhalado es absor-

ELECCIÓN DE UN LUGAR PARA EL DESEMBARCO

El lugar ideal para un desembarco por mar tiene características muy similares a las de una buena zona de lanzamiento de paracaidistas: ha de ser identificable a distancia, libre de obstáculos, con buen acceso, seguro y con posibles rutas de evacuación para el grupo de transportes y el comité de recepción; finalmente, ha de ser totalmente ajeno a la actividad del enemigo. La principal diferencia radica en el mar, y por debajo de él.

Cualquier observador razonablemente competente puede hacer una evaluación de una zona de lanzamiento interior con sólo mirar alrededor cuidadosamente. Para hacer lo mismo en un desembarco por mar se necesita un cierto conocimiento de hidrografía. Las mareas y las corrientes son más difíciles de combatir que los obstáculos subacuáticos, que al menos no se mueven continuamente.

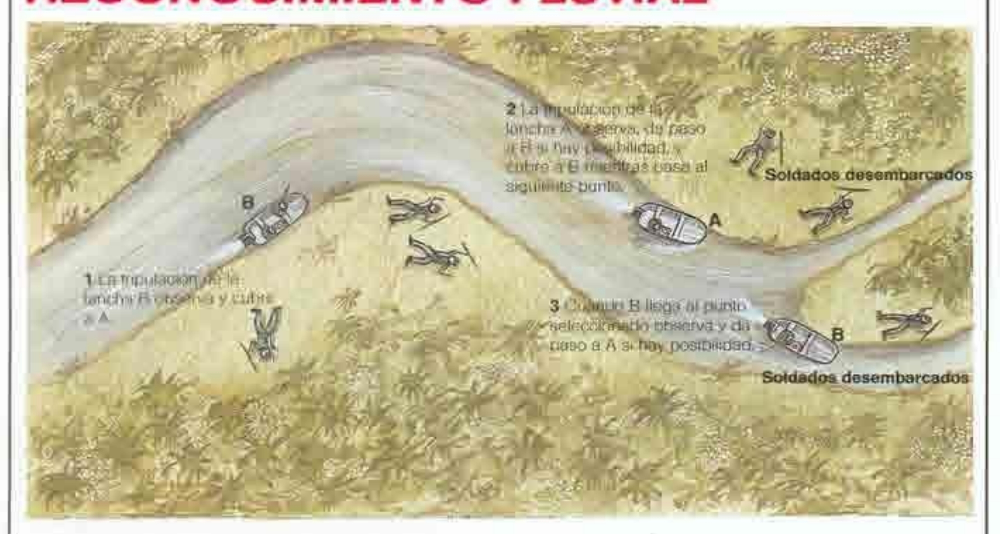
La navegación por mar e incluso por canales interiores tiene mucha más dificultad que por tierra, principalmente porque es difícil saber con precisión dónde estás en cada momento. Un equipo con un reducido radar moderno puede solucionar este problema, pero te deja al descubierto si el enemigo detecta las emisiones del radar.

Una mejor solución ofrece el equipo de navegación por satélite (satnav), que te dirá dónde estás en 100 metros en la superficie de la tierra. Puesto que es completamente pasivo, no te arriesgas a delatar tu posición al usarlo.

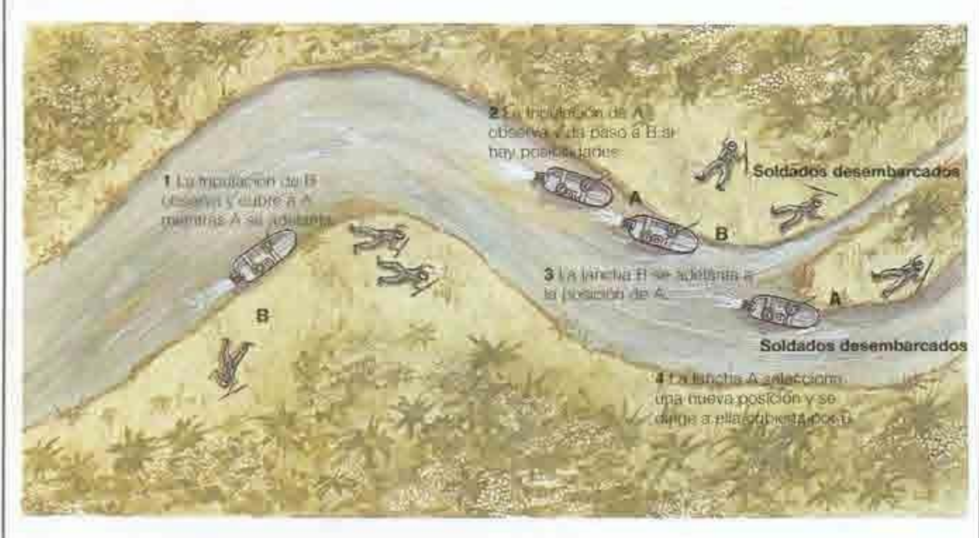


En las áreas que tienen una densa red de canales interiores, los botes pueden proporcionar un alto grado de movilidad a los equipos de combate de las Fuerzas Especiales.

RECONOCIMIENTO FLUVIAL



Movimiento con rumbos alternativos
El método de reconocimiento más rápido es usar dos lanchas, pero no permite que la segunda observe cuidadosamente antes de que pase la lancha guía.



Movimiento con rumbos sucesivos
Este es más lento pero más completo: utiliza esta técnica cuando esperes el contacto con el enemigo.

Los botes te permiten llevar bastante más armamento y equipo del que podrías llevar a pie, y en las zonas de gran densidad fluvial te desplazarás más velozmente que las unidades que se muevan por tierra.

bido por medio de un proceso químico.

El SCUBA de circuito cerrado es particularmente difícil y peligroso e incluso preparar el equipo es peligroso en sí mismo: el oxígeno puro es altamente explosivo en las circunstancias adecuadas. La ventaja es que no deja el rastro de las burbujas delatoras de la posición del buceador.

Cargas de demolición

Incluso con el peligro de ser localizado, a veces se puede utilizar el circuito abierto SCUBA, pero la superficie del agua se debe agitar y hacer turbulenta con el fin de reducir el riesgo. La ventaja está en su facilidad de uso y en su gran seguridad.

De la misma forma que para colocar cargas de demolición, se puede necesitar al buceador de combate para explorar campos de minas y otros obstáculos subacuáticos, para hacer una exploración de los puertos, dársenas y presas, para poner y recuperar escondrijos submarinos, y para encontrar la parte fundamental del equipo que ha tenido que ser abandonado en una emergencia.

Por ser voluminoso y difícil de esconder, el equipo para las misiones subacuáticas será lanzado por aire, cuando lo necesiten, a los equipos secretos de las Fuerzas Especiales ya establecidos.

Operaciones con botes pequeños

En muchos países los ríos y canales interiores son más importantes que las carreteras, siendo sus principales rutas de comunicación. Las Fuerzas Especiales, con su entrenamiento global, están muy bien preparadas para poder utilizarlos.

Embarcaciones fluviales y pequeños

botes hinchables son más válidos como vehículos de transporte que como vehículos de combate, aunque debes estar siempre preparado para las emboscadas, por ejemplo, que te obliguen a luchar desde el bote. Esta posibilidad influirá en la decisión del jefe de equipo cuando se trate de decidir entre viajar por tierra o por agua.

La única gran ventaja de ir en bote es la velocidad. Se estima que la velocidad media es de 40 a 45 kilómetros por hora en zonas donde los canales se usan en toda amplitud y están libres de escombros y de otros obstáculos.

Botes hinchables

Los botes hinchables, que se deslizan por la superficie, son mucho más maniobrables que las lanchas, que pueden tener un calado de hasta 75 cm. Son también muy livianos, y por tanto se pueden transportar a hombro, si es necesario, durante un trecho.

Soldados sudvietnamitas y SEALS de la Armada estadounidense se preparan para desembarcar en el Delta del Mekong. En la lucha contra guerrillas, las unidades de las Fuerzas Especiales utilizan frecuentemente las embarcaciones lugareñas.

Los botes hinchables de asalto construidos para tal propósito tienen sus desventajas. No hay forma de camuflarlos; sus

DESEMBARCA LA INCURSIÓN

El tránsito hasta el área puede tardar, y la distancia dependerá completamente del consumo de gasolina. Los soldados deben estar preparados también para una incursión mojada y desigual y deben llevar las ropas adecuadas.

A una cierta distancia del objetivo las lanchas ralentizan sus motores para cortar el sonido. En este punto su mayor aliado serán el viento y las olas del mar, que cubrirán cualquier sonido que ellos hagan. A partir de ahí empiezan a moverse lentamente hasta un punto de cita siempre a una distancia visible de su lugar de desembarco. Es importante darse cuenta de que un buen radar puede descubrir e identificar las lanchas, y debes recordar esto al planear una ruta.

Una vez en el punto RV los soldados esperan la señal acordada del equipo de reconocimiento en tierra que les notifique que todo está despejado para hacer la incursión. Puede que algo haya ocurrido en tierra y por tanto no recibirán ninguna señal, en cuyo caso las lanchas regresarán.

Si se recibe la señal, las lanchas se moverán sin motor y los soldados remarán. Esto depende de las condiciones del tiempo, pero a partir de aquí es esencial que se haga el menor ruido posible. Un hombre en cada lancha tiene un arma apuntando a tierra a modo de precaución. Una vez dentro, todos desembarcan con la mayor rapidez y en silencio y avanzan hasta una zona determinada para esperar el próximo paso. Entretanto, las lanchas esperan en las zonas más escondidas, junto con una fuerza de guardia, y con las proas apuntando al mar.

El comandante de las fuerzas de incursión y los jefes de su equipo reciben la instrucción final del comandante del equipo de reconocimiento.



Si el objetivo se encuentra cerca de un río, el equipo de asalto puede recibir fuego de apoyo desde el agua. Un PBR de la Armada estadounidense se prepara para desembarcar a un equipo SEAL. En la proa puede verse una Minigun de 7,62 mm, capaz de disparar 6 000 proyectiles por minuto.

Esto permite a todos ultimar detalles y hacer los cambios necesarios. Una vez que todos están satisfechos, los jefes de equipo se disponen a dar las instrucciones a su equipo y, en un tiempo determinado, se ponen en marcha.

En este punto puede que sea necesario para los equipos dividirse y acercarse al objetivo desde diferentes ángulos. En cualquier caso, cada equipo es guiado por un miembro de las fuerzas de reconocimiento, el cual los lleva a una línea de salida. Muy a menudo el equipo de reconocimiento actúa como un grupo de fuego de apoyo, ofreciendo toda la ayuda que puedan necesitar.

motores fueraborda hacen un ruido horrible, y es muy fácil que resulten dañados por troncos y otros restos flotantes o cercanos a la superficie.

Cuando se decide utilizar botes en una operación en concreto, el jefe de equipo tiene que pensar en la operación como un todo, y elegir el camino y el modo más adecuado para realizar la operación con éxito y en el menor tiempo posible.

La norma debe ser: utiliza los botes cuando es el medio más rápido para trasladarse de un lugar a otro; no los utilices y haz marcha campo a través si esa parece la mejor solución. Lo mismo es aplicable al uso de buceadores: ataca al enemigo en su punto más débil y desde la dirección que él menos espere.

Este entrenamiento en botes pequeños y en operaciones subacuáticas es sólo un ejemplo más de la gran capacidad del soldado de las Fuerzas Especiales, preparado para desplazarse a cualquier parte, en cualquier momento, y para realizar cualquier operación al instante.

ATAQUE CONTRA UNA INSTALACIÓN

La primera prioridad al montar un ataque en las costas enemigas es llevar a cabo un reconocimiento completo de la zona del objetivo; es poco común tener suficiente información a mano sin haber enviado un equipo de reconocimiento. Éste buscará lo siguiente:

1 La localización exacta, medidas y estructuras del objetivo.

2 Cualquier fortificación, campos de minas, reflectores y patrullas de vigilancia errantes, comprobando sus servicios ordinarios.

3 La naturaleza del terreno circundante.

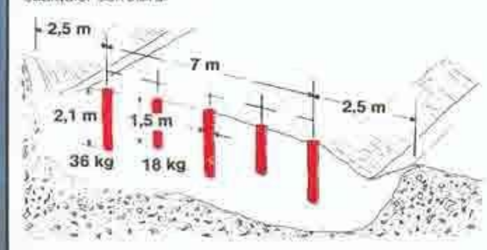
4 La mejor ruta desde el mar hasta el objetivo

5 Un lugar donde las lanchas puedan entrar y esconderse mientras se realiza el ataque.

6 Un lugar para situar fuego de cobertura o equipos con mortero.

Cargas abridoras de cráteres

La mezcla de cinco cargas a 1,5 y 2,1 metros de profundidad causará un cráter de aproximadamente 2,5 metros de profundidad y 7,5 metros de anchura en cualquier carretera.



Cargas para cortar madera

Si puedes hacer un agujero en la madera y situar los explosivos allí, podrás utilizar una carga mucho más pequeña.

Para los explosivos exteriores, calcula la carga utilizando la fórmula D al cuadrado dividido por 40 (D = la dimensión mínima en pulgadas). Esto da el número de libras de TNT que se necesita.



Ataque SCUBA
Si el enemigo ha preparado su posición para una defensa contra ataques por mar, intenta hacer un ataque de distracción por tierra con soldados desembarcados mientras un equipo pequeño se mueve bajo el agua con equipos SCUBA.

Fuego de cobertura
Si se puede, usa un mortero o fuego de artillería para cubrir la retirada de la fuerza de incursiones después del ataque. También puedes preparar una emboscada en las riberas del río para atacar a cualquier enemigo que te persiga.

Planta motriz
Las lanchas con motor pueden acelerarse rápidamente a más de 50 km/h, pero son extremadamente ruidosas y sólo deben usarse si el pasar desapercibidos no es lo más importante. Recuerda también que los motores fueraborda necesitan constante cuidado y mantenimiento; por tanto, ten buenos recambios a mano. Consumen mucha gasolina, así que tendrás que planear con cuidado el suministro de combustible.

TENDER EMBOSCADAS A LANCHAS

En muchos sentidos, es mucho más fácil tender una emboscada a una lancha que a una patrulla a pie o incluso a un grupo de vehículos blindados. Las lanchas no pueden abandonar la senda y desaparecer en los matorrales. Muy pocas lanchas llevan blindaje capaz de rechazar hasta un proyectil GPMG.

Pero existe un factor adicional que tienes que considerar: al no ser como una carretera o un sendero, el río puede cambiar sus características considerablemente entre el tiempo en que planeas la emboscada y el tiempo en que llevas a cabo la operación. Sin duda esto es particularmente llamativo e importante en las aguas torrenciales.

Estos cambios en la profundidad del agua disponible, e incluso en la dirección en la que sopla el viento, pueden afectarte de dos maneras: puede que haga que el enemigo viaje por una ruta diferente, haciendo así tu señalización con estacas una completa pérdida de tiempo. Pero también puede que corte tu retirada, y te deje expuesto a represalias a mano de fuerzas mucho más fuertes.

Considera a tus propias lanchas como medios de transporte, no como plataforma de combate, y desembarca a los soldados que van a formar el grupo de emboscadas. Las tripulaciones de las lanchas permanecerán con el aparato, que deberá estar listo para la huida.

Cuando eliges un sitio para una emboscada en tierra, uno de los factores más importantes es el terreno de caza: el lugar hacia donde va a correr el enemigo cuando abras fuego sobre él. La misma clase de consideración no se aplica a una emboscada fluvial. La única forma de que abandone las lanchas es dirigiéndose al otro lado, y la barrera de una granada de fragmentación bien lanzada puede convertir eso en un asunto costoso.

La otra ruta de escape que tiene es sacar sus lanchas, y los grupos de detención situados a cada extremo del emplazamiento de la emboscada deberían tenerlas a su cuidado.

La única forma segura de combatir una emboscada fluvial es observar antes de introducirse en ella, y eso significa actividad patrullera continua al frente de la fuerza principal (tanto por las riberas como en el agua misma).

En áreas donde se sabe que el enemigo está operando, un comandante prudente utiliza sus lanchas y sus hombres de la misma manera que un comandante de un pelotón de APC utiliza sus vehículos, haciendo su progresión lo más segura posible.

Aproximación a pie
Si el objetivo está a alguna distancia de la costa, un equipo transportado por lancha puede desembarcar y aproximarse a pie con cautela. Esto permite una inspección más completa de la zona y, en caso de contacto, el fuego aliado y las maniobras serán más rápidos y efectivos.

INCURSIONES FLUVIALES

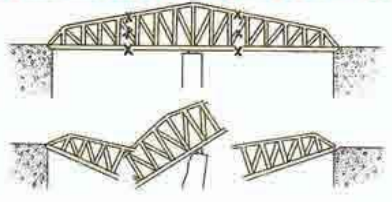
Cuando tu objetivo está cerca de las riberas de un río puedes utilizar lanchas con motor para alcanzar directamente el área del objetivo. Sin embargo, ésta es una táctica temeraria y peligrosa en potencia y debería emplearse tan sólo cuando puedes tomar al enemigo por sorpresa y el canal es lo suficientemente grande como para que tus lanchas puedan llevar a cabo una acción de evasión si están bajo fuego. Aquí, una fuerza de asalto se retira río abajo después de asaltar una instalación en tierra.

Reacción del enemigo
Intenta evitar una situación en la que tu equipo de asalto sea atacado mientras está en las lanchas. Estáis muy apretados y sois un objetivo fácil incluso si tenéis espacio para maniobrar la lancha; éste es el motivo por el que deben situarse en tierra fuerzas de bloqueo con vistas a cubrir la retirada.

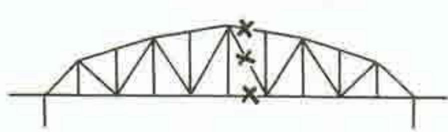
Armas automáticas
Si te disparan mientras estás en la lancha debes retirarte velozmente, a no ser que puedas desembarcar con mayor rapidez. Intenta sorprender al enemigo con todo el fuego automático que puedas reunir mientras la lancha sale del alcance de tiro. En la ilustración, un SEAL utiliza un LMG Stoner, un sistema de armas experimental muy difundido entre algunas unidades de las Fuerzas Especiales en Vietnam.

Capacidad de la lancha
Para las incursiones anfibias las lanchas pueden
1 Llevar a los soldados hasta el objetivo.
2 Situar fuerzas de bloqueo para detener a las fuerzas enemigas en su reacción frente al ataque.
3 Suministrar fuego supresivo al equipo de asalto.
4 Proteger los flancos del equipo de asalto mientras éste hace la incursión.

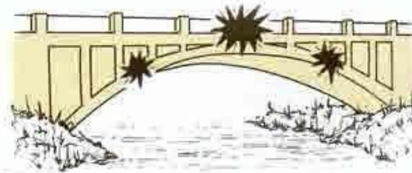
VOLAR PUENTES



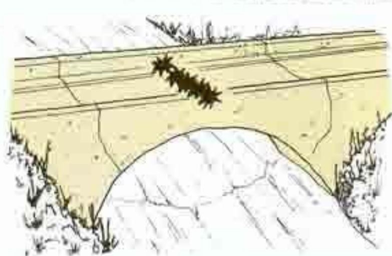
1 Para estructuras complicadas, se necesitan dos grupos de cargas de corte para destruir un puente. No deberían situarse equidistantes al soporte central.



2 Las cargas de corte deben situarse en vigas y en riostras cruzadas, así como en las planchas del suelo.



3 En los puentes de piedra en arco hay que volar las piedras clave. Se conseguirá un agujero mayor si se usan tres cargas y se colocan como en el dibujo.



4 Pequeñas arcadas de piedra se pueden volar fácilmente con una fila de cargas a lo largo del centro, y eso destruirá la totalidad del arco.

Las ilustraciones de arriba muestran dónde se deben situar las cargas en algunos puentes típicos. Recuerda que una sola persona debería preparar, situar y hacer explotar las cargas: nunca dividas las responsabilidades, pues así es como suceden los errores más caros. Para destruir el contrafuerte de un puente pon cargas de 18 kg de TNT en agujeros a 1,5 metros de profundidad y a 1,5 metros de intervalo en toda la extensión del puente, y a 1,5 metros por la parte del contrafuerte que da al río.

ACECHAR EL OBJETIVO



Un hombre muy bien adiestrado puede dominar una zona poniendo fuera de combate a oficiales, operadores de radio y otros especialistas. Armados con modernos fusiles como el M76, el francotirador consigue hacer fuego eficaz a grandes distancias.

El francotirador es el hombre más temido en el campo de batalla. Deslizándose silenciosamente de un escondite a otro, puede matar sin previo aviso. Un solo tirador apostado puede detener a toda una unidad de tropas enemigas o poner fuera de combate a un objetivo de alto valor, estratégicamente vital. Pero, aunque la recompensa sea muy alta, también lo son los riesgos. Como francotirador, pasará muchos días en constante peligro, rodeado de encarnizados enemigos ansiosos por acabar con usted. Por consiguiente, además de ser un tirador experto, debe ser extremadamente diestro en el arte de la ocultación, el enmascaramiento y la cautela.

Los siguientes párrafos están basados en el manual de adiestramiento del francotirador del Cuerpo de Infantería de Marina de Estados Unidos (USMC, United States Marine Corps) y muestran cómo puede mantenerse el más valioso de los soldados de infantería en movimiento con el menor riesgo para su persona.

Como francotirador, ha de buscar constantemente la posición más favorable para realizar su tarea. Pero alcanzar el mejor punto de tiro conlleva un riesgo calculado. Ha de considerar la ventaja a obtener frente al peligro de atraer la atención y el fuego enemigos.

El empleo de alzas

Su alza de puntería deberá ajustarse de acuerdo con la distancia, de lo contrario, no hará impacto en el punto sobre el que la cruz filar ha sido centrada. Sin embargo, tal ajuste no siempre es posible; si regula su visor para 450 m y no tiene tiempo de corregir, será mejor que apunte de pie o arrodillado.

Punto de puntería a 550 metros
Si el blanco está a una distancia mayor de la que usted ha regulado su alza, apunte por encima del mismo.

Punto de puntería a 450 metros
Si el blanco aparece a 450 metros de distancia, la bala dará en el centro de donde ha apuntado.

Punto de puntería a 90 y 360 metros
Cuando el blanco está a estas distancias, apunte bajo. Es difícil hacer blanco pero podrá intentar inhabilitar al contrario.

Punto de puntería a 180 y 270 metros
Debido a la trayectoria del proyectil, podrá apuntar ligeramente bajo, si el blanco se encuentra a estas distancias medias.

Un empleo completo de las alzas se describe en el MANUAL DEL TIRADOR N.º 2: PUNTERIA

Preparados para moverse

Antes de hacer cualquier movimiento tome las siguientes precauciones:

1 Compruebe y mejore todo el camuflaje: el personal, de sus ropas y de su equipo.

2 Asegúrese que su equipo no está suelto o se enreda. Ate todas las prendas flojas o colgantes. Encinte o forre todo su equipo colgante o flojo sin impedir su eficacia.

3 Compruebe que toda la ropa sea blanda, flexible y cómoda. Un uniforme acartonado hace ruido, pero una vestimenta holgada se enreda fácilmente en matorrales y ramas. Emplee vendas para asegurar los pantalones de campaña al muslo y tobillo para eliminar los vuelos, pero utilice las empleadas para quemaduras o heridas, ya que no cortan o perturban la circulación sanguínea.

4 Póngase un sombrero blando viejo que disimule la forma de la cabeza. Los francotiradores no se cubren con cascos porque su forma es distinguible y distorsionan o amortiguan los sonidos, sobre todo cuando hace viento.

5 Reduzca todo el equipo al mínimo necesario para la misión a realizar.

Ocultación

Siempre que sea posible, muévase en condiciones que oculten su presencia, tales como oscuridad, niebla, humo o calina. Su primera norma de seguridad es dar por sentado que su zona de actuación está



Arriba e izquierda: Una de las principales razones del enmascaramiento es difuminar la silueta del francotirador y su equipo; hay pocas líneas rectas en la naturaleza. Un francotirador no debe usar casco porque dificulta la escucha y confiere una silueta muy familiar.

Técnicas del movimiento

EL SALTO

El salto es la forma rápida de moverse y se inicia desde la posición de tendido.

1 Levante lentamente la cabeza y elija hacia dónde saltará.

2 Agache lentamente la cabeza. Acerque los brazos al cuerpo con los codos apoyados en el suelo y adelante la pierna derecha.

3 Con un solo movimiento, enderece los brazos y levante el cuerpo del suelo hasta la posición "a cuatro patas".

4 Salte rápidamente hacia adelante apoyándose en su pie izquierdo y corra directamente hasta el punto determinado como nueva posición.



REPTAR

Si precisa moverse sin exponerse cuando se apoye sobre sus pies, emplee la técnica del cuerpo a tierra o sobre codos y rodillas, de acuerdo con la visibilidad, protección, ocultamiento y con la rapidez que precise realizar el movimiento.

REPTAR PEGADO AL TERRENO

Cuando deba moverse sobre un terreno con mala protección o en el que el enemigo pueda localizarle fácilmente y cuando la velocidad no sea esencial, deberá reptar pegado al terreno.

1 Péguese al terreno y mantenga la cabeza agachada todo el tiempo, sujete la correa portafusil con la mano a la altura de la anilla superior, con el cañón sobre el antebrazo y la culata arrastrando por el suelo.

2 Adelante los brazos y pierna derecha y desplácese sobre el suelo tirando con sus brazos y empujando con la pierna derecha, manteniéndose siempre en posición tendida y cambiando con frecuencia de pierna para evitar la fatiga.



constantemente bajo la observación del enemigo.

Modos de movimiento

Emplee las técnicas detalladas más abajo de salto, de caminar y de reptar.

Planificación

1 Mientras permanezca en una posición segura, elija cuidadosamente su próximo punto de acción. Observe minuciosamente los signos de la posible presencia enemiga y los riesgos de exposición a su observación.

2 Antes de hacer cualquier movimiento, trabaje metódicamente y memorice completamente el itinerario a seguir hasta su nueva posición.

3 Una vez en la nueva posición, deténgase, escuche y observe. Los movimientos de animales y pájaros pueden delatar su presencia.

Problemas del terreno

1 **Hierba alta.** El desplazarse en línea recta a través de hierba alta atrae la atención porque la hierba se mueve haciendo olas no naturales. Por tanto, si es posible, muévase solamente cuando el aire agite la hierba.

2 **Carreteras.** Son muy peligrosas y expuestas; nunca se desplace a lo largo de ellas. Cruce carreteras y caminos siempre que sea posible por los tubos de drenaje. Opte por lugares bajos o curvas donde la exposición es más limitada.



Arriba: Cuando tenga que observar detrás de un obstáculo lineal, tal como un muro, no lo haga por arriba; échese al suelo y mire por un lado.



Arriba: Las redes de lino se emplean para "quebrar" la silueta de la cabeza, hombros y fusil. Si retrocede él todavía le verá, pero no al contrario.



Bien y mal: De los dos hombres, el que tiene la luz a su espalda se delata. Poniendo atención a lo que le rodea, el tirador mimetizado está bien oculto. Un buen francotirador debe tener la habilidad de un cazador furtivo.

REPTAR SOBRE LOS CODOS

En condiciones más favorables, con una adecuada protección y ocultamiento, mala visibilidad a su favor y cuando la rapidez sea precisa, recurra a esta forma de arrastre.

1 Descanse su peso sobre los antebrazos y pantorrillas de manera que el tronco no esté en contacto con el suelo. Coloque el fusil sobre los antebrazos sin que la boca toque en tierra.

2 Avance alternando el movimiento del codo derecho y la rodilla izquierda con el codo izquierdo y la rodilla derecha. Haga movimientos cortos, mantenga su cabeza y nalgas en posición baja.

ARRASTRE SILENCIOSO

Cuando esté próximo al enemigo, las dos maneras anteriormente citadas de arrastrarse son demasiado ruidosas. Reptar sobre las manos y rodillas es más lento y completamente silencioso.

1 Deposite el fusil en el suelo. Con su mano derecha prepare un apoyo para la rodilla del mismo lado.

2 Manteniendo quieta la mano, avance la rodilla hasta tocar la mano. Repita el movimiento con los otros dos miembros.

3 A medida que progrese, desplace el arma preparando un espacio para la misma, levántela lentamente y colóquela en el sitio preparado. Haga todos los movimientos suave y lentamente.

CAMINAR SILENCIOSAMENTE

Caminar silenciosannte debe ejecutarse con extremo cuidado y meditación; esta forma de avanzar se precisa principalmente de noche o cuando esté muy nublado.

1 Apóyese sólidamente sobre un pie y levante el otro lo suficiente para no rozar hierbas ni matojos.

2 Manteniendo el peso sobre el pie retrasado, adelante el otro y apóyelo suavemente palpando con la puntera para establecer un buen punto de apoyo antes de bajar el talón.

3 Desplace el peso hacia adelante, apóyese sólidamente y repita los anteriores movimientos. Dé pasos cortos para no perder el equilibrio.

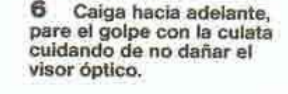
4 De noche o con muy mala visibilidad, agarre el arma con una mano y extienda la otra para tantear los posibles obstáculos.

5 Para colocarse cuerpo a tierra, agáchese lentamente, colocando el fusil debajo del brazo y tantee con la otra mano el suelo para encontrar un punto de apoyo seguro. Descargue todo el peso sobre la mano libre y la rodilla opuesta, extienda la otra pierna manteniéndola separada del suelo hasta que con la puntera encuentre un punto libre. Gire suavemente hasta la posición tendida.

5 Para dejarse caer sobre el terreno, plante los pies separados, apóyese sobre las rodillas y deslice la mano derecha hasta la culata del fusil.



6 Caiga hacia adelante, pare el golpe con la culata cuidando de no dañar el visor óptico.



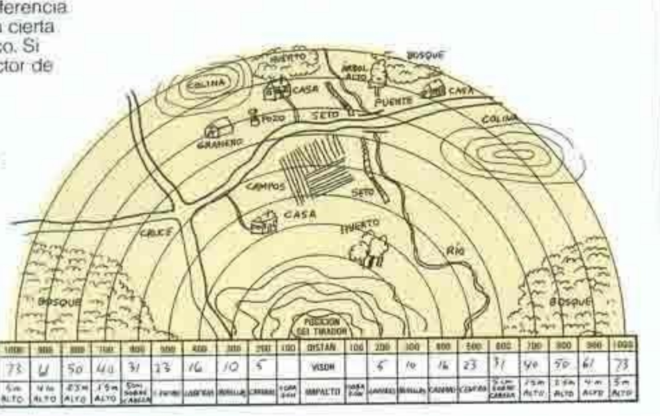
7 Lleve su peso sobre el lado izquierdo, empuje el fusil hasta el hombro derecho, encárelo y gire sobre sí para adoptar la posición de tiro.

8 Péguese al terreno y muévase ágilmente hacia un abrigo a cualquier lado, si piensa que el enemigo ha podido advertir sus movimientos.



Estimación de distancias

La tarjeta de distancias es una referencia vital que le permitirá apreciar con cierta exactitud la distancia de un blanco. Si tiene tiempo para observar el sector de tiro desde su posición, estime la distancia a cada punto o detalle destacado del terreno y anótela en la tarjeta. Puede anotar el alza apropiada en las casillas de la parte inferior de la tarjeta y cuando el blanco aparezca podrá establecer fácilmente su distancia, ajustar el alza y hacer fuego. La línea inferior de casillas sirve para indicar dónde tirar si su alza está regulada para una distancia de 450 metros y no tiene tiempo de corregir.



3 Campos arados. Repte paralelamente a los surcos siempre que pueda. Si no fuese posible crúcelos por la parte más baja del campo.

A evitar

1 Pendientes escarpadas y sueltas, zonas pedregosas. Se arriesgará a causar movimientos o sonidos inadvertidos que podrán indicar su situación.

2 Alineaciones, taludes rectos, crestas y zonas descubiertas donde se destacará su silueta incluso camuflado.

Distracciones

Fuertes ruidos como el del sobrevuelo de un avión, barreras de artillería o motores de carros distraen la atención del enemigo.

Selección de blancos prioritarios

El francotirador es capaz de detener a una importante fuerza de soldados matando a sus jefes y especialistas de transmisiones. Sin mando ni control, el avance enemigo se ralentizará hasta detenerse, porque los soldados se apercibirán de que en algún lugar hay un individuo capaz de hacer fuego con extraordinaria precisión.
Empleando un buen fusil con un visor óptico de gran resolución y una munición de buena calidad y precisión, un francotirador es capaz de alcanzar su blanco a distancias superiores a las de un fusilero corriente. A menudo, estar al alcance de un francotirador puede ser una desagradable sorpresa, especialmente para los oficiales. Las últimas palabras del general estadounidense Sedgewick fueron: "No se preocupen, no alcanzarían a un elefante a esta dist...".

Silueta
A pesar de su buen enmascaramiento, si está a contraluz puede ser descubierto. Es vital fundirse con lo que le rodea. Recuerde que el sol se mueve y así lo que aparece como una excelente posición por la mañana puede ser una trampa mortal por la tarde.

Sombra
Compruebe siempre con qué sombras se confunde y cuáles produce; una perfecta posición puede ser delatada por las sombras. Como para la silueta, recuerde que el sol se mueve y gira.

Movimiento
Cualquier movimiento puede descubrirle, incluso el simple amartillado de su fusil. Si su posición es sospechosa para el enemigo, será observada continuamente con gemelos.

Forma
La primera cosa que verá el enemigo será una forma familiar: una figura humana, un casco, un fusil, etcétera. Existe una amplia variedad de pertrechos para disimular su forma. El "arbusto móvil" es una buena idea siempre que tenga cuidado de no hacer ruido al moverse.

Brillo
Debe quitarse u ocultar cualquier objeto brillante, como relojes o sortijas, además de mimetizar el cañón del fusil.

Actuación ante bengalas

Si cuando se mueve en campo abierto se enciende sobre su cabeza una bengala iluminante, tiene una fracción de segundo para arrojarse al suelo. Reconocerá el sonido característico de una pistola de señales o un lanzador de bengalas y se echará al suelo antes de que ilumine el terreno. La brusca luz puede también cegar momentáneamente a los observadores enemigos. Muévase en el instante que se produzca la extinción de la bengala. Si es sorprendido por la luz de una bengala terrestre, salga rápida y silenciosamente de la zona iluminada. Si la bengala se enciende mientras cruza un obstáculo, tal como una línea de alambre espinoso, agáchese y permanezca quieto hasta que la bengala se apague.



Aunque esté en una buena posición de tiro, debe mover su visor de puntería lentamente. Presione ligeramente sobre el disparador hasta el límite de disparo, hasta que tenga exactamente situada la cruz filar de su visor sobre el blanco.

Cinco puntos para un ocultamiento eficaz

1 Mimetizado
Debe fundirse con el medio ambiente local, pero no prepare su mimetización para un solo fondo.

2 Pintado
Barro, tizne de carbón, corcho quemado y posos de café pueden servir, a falta de un juego de cremas militares de ocultamiento, para embadurnarse la cara, pero no emplee nunca combustibles, aceite o grasas porque producen un fuerte olor.

3 Cuidado del arma
Lógicamente, la limpieza y mantenimiento de su arma es fundamental, pero tenga cuidado de no abusar del aceite, especialmente en el cañón, porque producirá una delatora nubecilla de humo cuando haga fuego.

4 Tiras de goma
En muchos casos es preferible emplear ramas y follaje natural para mimetizarse, mejor que medios artificiales, aunque son difíciles de fijar al cuerpo. Una buena y útil solución es emplear tiras de goma cortadas de cámaras de neumáticos de camiones, jeep o bicicletas.

5 Observación aérea
En zonas llanas, desérticas o nevadas no olvide ocultarse y enmascararse para evitar la observación aérea. Ponga especial atención a la sombra y silueta.

Operador de radio
Los ejércitos modernos dependen de sus comunicaciones. Si consigue poner fuera de combate a un hombre de transmisiones y/o su equipo creará serios problemas al enemigo. Observe cualquier indicio de antena, pues muchos operadores las doblan.

Oficial
A menudo los mandos llevan también fusil y ocultan todo aquello que pueda revelar su categoría. Les suele delatar el reflejo de sus prismáticos.

Cazacarros
Fuertemente cargado con un pesado equipo, el tirador contracarro es un buen blanco y su baja es una sensible pérdida porque hace a la unidad vulnerable frente a un ataque blindado.

Sirviente de ametralladora
El tirador de ametralladora ofrece la máxima potencia de fuego al pelotón de fusileros. A menudo este hombre lleva su arma muy próxima al cuerpo para ser confundido con otro fusilero. Observe al pelotón adversario para identificarlos.

PUNTERÍA



La misión del francotirador es matar con un único disparo. Especialista en supervivencia de campaña y, sobre todo, en el tiro de precisión, abatirá al enemigo que haya elegido desde su escondite. El presente capítulo ha sido extraído del *Manual de Francotiradores* del Cuerpo de Infantería de Marina de EE.UU. (USMC) y mostrará las tácticas que emplean los tiradores de élite y cómo éstos realizan sus solitarias incursiones en territorio enemigo.

Cuando se disponga a entrar en acción, debe tener presentes dos aspectos fundamentales: el emplazamiento y que su arma esté en las condiciones adecuadas. Con años de entrenamiento habrá aprendido que elegir la posición de tiro idónea es una de las condiciones más importantes para el éxito de la misión.

Las cuatro posiciones de tiro básicas son: cuerpo a tierra, sentado, rodilla en tierra y de pie. Que se adopte una u otra dependerá en gran medida de las circunstancias, pero en cualquier caso deberá ser la que ofrezca mayor estabilidad, el sector de tiro más amplio y la mejor cobertura.

Una buena posición de tiro debe respetar cinco premisas.

Los modernos visores nocturnos proporcionan al francotirador una clara visión de su blanco en cualquier condición. Este desembarco anfibio se realizó durante una noche oscura, con muy poca luz lunar.

Un soldado utiliza un visor Starlight fijado a su fusil M16A1. El ocular debe mantenerse pegado a la cara, pues de otra forma podría filtrarse luz por el mismo, lo que iluminaría el rostro.

Postura natural

En primer lugar, el tirador debe conseguir una postura cómoda, natural.

El secreto estriba en que el fusil sea una prolongación del cuerpo, de tal forma que se pueda apuntar al blanco sin pensar en el arma, como si ésta fuese una parte más de su anatomía. Para comprobar que se ha conseguido, se apunta hacia un lugar cualquiera, se cierran los ojos y se relaja el cuerpo.

Si al abrir los ojos, cinco o diez segundos después, el fusil sigue apuntado sobre el blanco querrá decir que se ha obtenido una posición natural de puntería.

Apoyo en los huesos

Una posición de tiro firme y segura requiere que el cuerpo se apoye en los huesos, no en los músculos. En posición de cuerpo a tierra, la mano izquierda se halla adelantada, con la palma hacia arriba, y en ella se apoya el guardamano del fusil. El antebrazo y el codo izquierdo deben estar directamente debajo del cañón, pues de lo contrario habrá que forzar los músculos del brazo para sostener el fusil y no se conseguirá la estabilidad necesaria. La culata se sostiene firmemente contra el hombro, con el codo derecho apoyado en el suelo, formando un ángulo para dar equilibrio al cuerpo.

Empuñadura

La mano derecha debe sostener el arma con firmeza, con el pulgar sobre la parte superior, formando el llamado "punto de soldadura" contra el pómulo. El dedo índice está en contacto con el disparador, sin tocar el guardamonte ni la caja del arma, y manteniendo una presión constante sobre el mismo. Una excesiva tensión o relajación de la mano derecha puede producir un brusco tirón de la cola del disparador, y el movimiento indeseado del arma.

El pómulo debe mantenerse contra el pulgar, de tal forma que la cabeza, el brazo, la mano y el arma constituyan un todo y para que el ojo se mantenga alineado con los elementos de puntería antes y después de disparar.

Respiración

El movimiento rítmico de la caja torácica puede alterar la puntería. En vez de ello, debe inhalarse antes para expeler sólo parte del aire y retener el resto mientras se apunta y dispara. No debe contenerse la respiración más de 10 segundos ya que de lo contrario se puede producir una tensión muscular y algún movimiento involuntario.

Pulsar el disparador

La forma en que se presiona la cola del disparador es uno de los factores más importantes del tiro de precisión. En ello reside la clave de abrir fuego sin alterar la alineación de los elementos de puntería del fusil con el blanco.

El dedo índice debe tocar el disparador en algún punto entre la falange y la falangina; la posición exacta depende de los hábitos del tirador, del tamaño de su mano y de la forma en que ésta sostiene el arma, y de las dimensiones de esta última. Contra lo que pueda parecer, no es fácil empuñar un fusil de la forma correcta para que se produzca la necesaria coordinación entre el ojo y la mano.

A menos de que el disparo se haga en el momento preciso en el que la cruz filar del visor está centrada en el blanco, probablemente se fallará el tiro. Esto puede pa-

Posición de tiro cue

Esta posición, que ofrece la silueta más baja, resulta muy práctica tanto por motivos de abrigo como de estabilidad. Para asumir la posición correcta, el tirador debe orientarse hacia el blanco, con la mano izquierda adelantada y la derecha asiendo el talón de la



Las sombras

Si no se observa directamente a través de la mira telescópica, seguramente se verán sombras en el campo visual. Si aparecen en el visor sombras en forma de media luna, como éstas, el proyectil hará impacto lejos de las mismas.

Desvío a la izquierda

Desvío a la derecha

Disparo alto

Disparo bajo

Utilización del visor Starlight



El visor Starlight AN/PVS-2 permite disparar con precisión incluso en la oscuridad. Opera con baterías y aprovecha cualquier tipo de luz natural (de la luna o de las estrellas), que es amplificada en el visor, permitiendo observar objetos que, de otra manera, serían invisibles.

A diferencia de las miras infrarrojas, el visor Starlight no puede ser detectado por el enemigo a menos de que el tirador sea descuidado y se olvide de mantener el ojo presionado firmemente contra el ocular. Si se deja un resquicio, parte de la luz emitida a través del ocular desprenderá un brillo que se reflejará en su rostro.

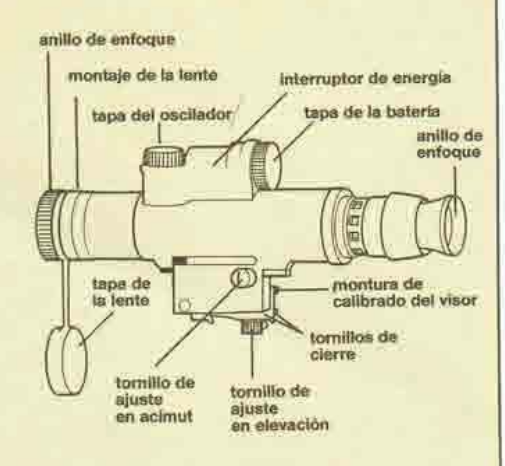
El visor Starlight incrementa el peso del fusil en cerca de 2,7 kg, así que es muy importante tener una buena posición de tiro y una depurada técnica de sujeción del arma. Siempre que sea posible, debe adoptarse una posición muy estable. Si el cielo está cubierto y apenas hay luz lunar o estelar, el visor no será de gran ayuda, pero sus prestaciones pueden mejorarse siempre que sea posible iluminar el área del blanco con bengalas o proyectiles de fósforo.

Con luz artificial ofrece una visión superior a la del ojo humano y una gran profundidad de campo. La niebla, la bruma y la nieve reducen las prestaciones del visor, al igual que sucede cuando se debe emplear en medio de una densa vegetación, pero las imágenes en un bosque ligeramente iluminado por luz de luna son muy buenas.

El visor Starlight en ningún caso debe permitirse que caiga en manos del enemigo. Si ello no va a ser posible, debe ser evacuado de inmediato o, en último extremo, destruido. Para esto último puede utilizarse estos dos métodos:

1 Coloque el visor en una hendidura en el terreno con el objetivo hacia arriba. Ponga una granada junto al mismo y hágala detonar. Asegúrese de que los componentes ópticos, el conducto intensificador de imagen y el oscilador hayan sido destruidos.

2 Coloque el visor en un hoyo, y dispare un par de veces directamente al objetivo.



...po a tierra

culata. Con las piernas separadas y las rodillas apoyadas en el suelo, para después situar la culata del fusil entre la rodilla derecha y el blanco.

El tirador se tumba sobre su lado izquierdo y coloca el codo del mismo lado adelantado en la misma línea. Utiliza después la mano derecha para apretar la culata del fusil contra su hombro derecho y asir bien el arma, apoyando el codo derecho en el suelo de tal forma que los hombros se encuentren al mismo nivel.

Asegura el llamado "punto de soldadura" y utiliza el codo izquierdo como pivote para ajustar la posición y encontrar una postura cómoda de puntería. La habrá logrado cuando la cruz filar, centrada en el objetivo, se mueva entre las 6 y las 12 horas de un reloj imaginario al respirar normalmente.

COMPROBACIONES

1 La cruz filar debe estar nivelada
2 El fusil debe reposar en una "V" formada por el pulgar y el índice izquierdo, apoyado en la palma, no en los dedos
3 El codo izquierdo estará situado bajo el guardamonte
4 La culata del fusil está cerca del cuello
5 Hombros nivelados para impedir la inclinación del arma
6 El cuerpo se halla detrás del fusil para absorber el retroceso
7 El rostro está en firme contacto con el pulgar o la culata ("punto de soldadura")
8 Hay espacio entre el dedo en el disparador y la caja del fusil

La respiración



Inhalación. Las retículas se mueven directamente hacia abajo a través del centro del blanco entre las 12 y las 6 horas.

Si las retículas se desplazan hacia abajo en ángulo, el codo izquierdo no se halla bajo el cañón de forma correcta.

Para lograr la posición correcta debe moverse el cuerpo hacia la derecha, sobre el codo izquierdo.

recer una de las verdades de Perogrullo, pero es todo lo que se puede afirmar sobre el tiro de precisión. Pero es muy importante la presión que se ejerza sobre la cola del disparador.

Inclinación



El acto de torcer el fusil a un lado, de tal forma que los elementos de puntería no estén en la vertical, recibe el nombre obvio de inclinación. Todos los cálculos de puntería son inútiles si no se mantiene esta alineación vertical, como se puede observar en la ilustración.

La fuerza de la gravedad hace que el proyectil caiga en vertical durante su trayectoria, y no se compensa por más que se incline el fusil.

Ajuste y trayectoria

Ajustar un fusil significa colocar los elementos de puntería de tal forma que un disparo realizado en perfectas condiciones dará en el centro del blanco.

Las balas no se desplazan en línea recta, sino que en el plano vertical describen un recorrido en arco denominado trayectoria.

Es por esto que las miras deben estar bien ajustadas en función del alcance. La línea que va del ojo al blanco es recta y cruza la trayectoria de la bala sólo en dos puntos: en algún lugar cerca del final de la boca de fuego y en el blanco.



Línea de mira

Una de las formas de ajustar el fusil es a través del ánima.

Se extrae el cerrojo y se apoya el fusil sobre sacos de arena. Se mira a través de la recámara por el cañón, centrando la posición del fusil hasta que se vea el centro del blanco a través del centro del ánima.

Sin mover el fusil, se mira a través del visor telescópico y observa dónde caen las retículas, ajustando el asiento del visor hasta que la cruz filar coincida con la visión a través del cañón.

Se ajusta la elevación de acuerdo a las distancias convencionales a las que se tira: tres minutos y medio para 200 metros, nueve minutos para 400 metros, y así sucesivamente.

También se puede ajustar el arma en un polígono de tiro y en condiciones óptimas. Se disparan tres proyectiles y se observa dónde hacen impacto.

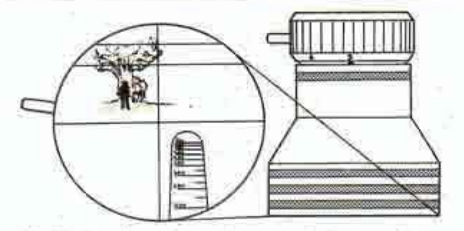
Se realizan las correcciones oportunas, se ajustan los visores y se intenta de nuevo. Hasta dar tres disparos en el blanco.

Utilización del visor Redfield

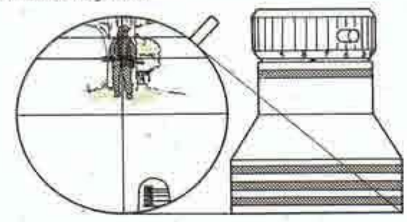
Los francotiradores de la Infantería de Marina de EE.UU. utilizan el visor telescópico Redfield acoplado al fusil de precisión M40 de 7,62 mm. El visor permite al francotirador dar en blancos apenas visibles al ojo humano. Magnifica la imagen de un mínimo de tres veces a un máximo de nueve, que se ajusta mediante el anillo de selección de potencia. Hallar la magnificación correcta depende de una regla básica generalmente: se necesita menor grado cuando hay malas condiciones de luminosidad, pues la baja potencia de magnificación da un campo visual más amplio y facilita al visor la acumulación de la máxima luz disponible.

Cuanto mayor sea la magnificación, más pronunciado será el movimiento de las retículas, aunque la ampliación elevada permite ver más allá de la vegetación densa y de áreas en sombra. Es conveniente disparar utilizando, en la medida de lo posible, la potencia más baja de magnificación, pues las retículas se concentran y se hacen más finas cuando se incrementa el grado de aproximación con el fin de no oscurecer el blanco.

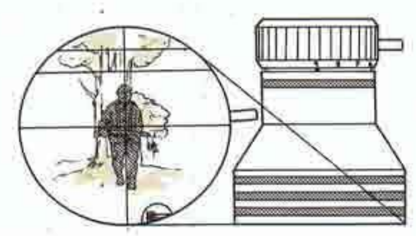
El visor telescópico tiene dos líneas de referencia horizontales y paralelas, además de las retículas, y en alcance de hasta 550 m, la distancia entre ellas se corresponde a unos 46 cm: la existente entre los hombros y la cintura del blanco. A más distancia corresponde unos 90 cm, la media entre los hombros y las rodillas de una figura en pie. La secuencia de empleo es el siguiente:



1 Se localiza al enemigo con el visor en el punto "3" para disfrutar de un campo visual amplio. Se escudriña la zona hasta que se detecta el objetivo.



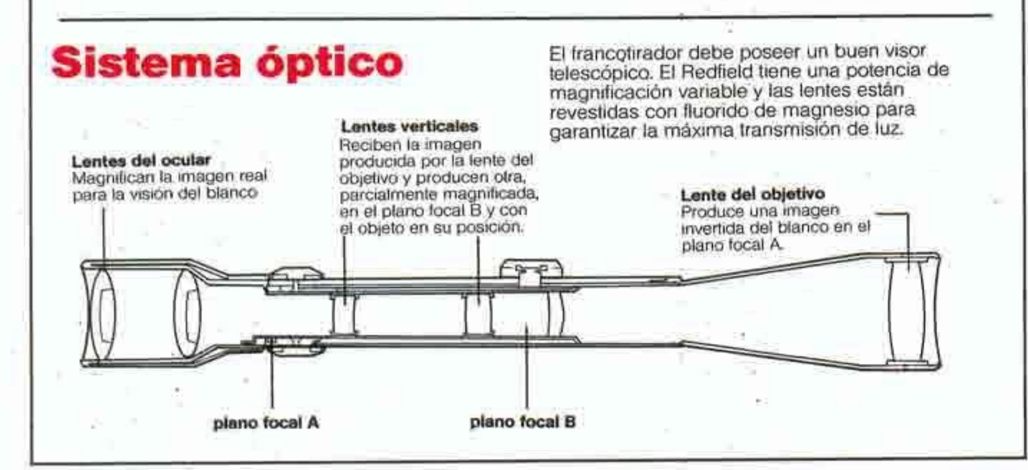
2 Se ajusta la potencia de magnificación hasta que la diferencia entre las dos líneas horizontales se corresponda con una distancia de 457 mm. Se lee la escala en el cuadrante inferior derecho y se ajusta el visor para el alcance señalado.



3 Una vez determinada la distancia y ajustado el visor, se aumenta la magnificación para tener la visión más clara posible del blanco.

Sistema óptico

El francotirador debe poseer un buen visor telescópico. El Redfield tiene una potencia de magnificación variable y las lentes están revestidas con fluorido de magnesio para garantizar la máxima transmisión de luz.



Un ejercicio muy recomendable es el de suspender una moneda en la boca del cañón y procurar que no se balancee después del disparo.

Viento y meteorología

El viento y otros factores meteorológicos pueden decidir que coincidan o no el punto de impacto elegido y el real, y también inciden en gran medida en la estabilidad del tirador, a menos que éste haga fuego en posición de cuerpo a tierra. La incidencia del viento en el disparo se determina según el sistema del reloj.

Condiciones lumínicas

La luz afecta a la forma de ver el blanco. En general, se suele tender a disparar bajo en días claros y despejados, y alto cuando el cielo está nuboso o cubierto. En consecuencia, es aconsejable proveerse de un cuaderno de trabajo en el que se reseñen las condiciones de luz de cada día de prácticas de tiro para poder valorar la precisión de los disparos efectuados.

Humedad y temperatura

El aire húmedo es más denso que el seco, por lo que ofrece una mayor resistencia al avance del proyectil en su camino hacia el blanco. Esta desaceleración hará que la bala descienda más rápidamente de lo normal, por lo que el impacto será más bajo.

Las altas temperaturas producen el efecto inverso. El aire caliente es más liviano que el frío y ofrece una menor resistencia al proyectil, pudiendo provocar un impacto alto.

Una norma importante es la de asegurarse que el fusil no permanezca expuesto al sol. Porque si un lado del arma se calienta más que el otro se producirá una deformación, mínima pero suficiente para que el disparo yerre el blanco cuando se hace fuego desde distancias superiores a los 300 o 400 metros.

El arma y la munición deben estar secas. La munición húmeda es más fría que la seca: para que los cartuchos den el rendimiento esperado deben mantenerse secos y calientes. Si algunos están secos y otros húmedos, se obtendrán diferentes resultados en cada disparo.

Viento

Los vientos se clasifican por el sistema del reloj, de acuerdo a la dirección desde la que soplan en relación al tirador. Un viento que sople de derecha a izquierda se denomina de las 3 en punto; uno procedente de la izquierda y de frente se denomina de las 11 en punto. A cada dirección se le asignan valores fraccionarios en relación a su efecto en el proyectil.



Ajuste acimutal

La fórmula básica que hay que recordar es ésta: D x V : 15 = al número de minutos de acimut que tienen que ser corregidos en el visor para obtener un valor total del viento. "D" es la distancia en centenares de metros y "V" es la velocidad del viento en kilómetros por hora. Una forma de establecer la velocidad del viento es mediante la propia observación sensorial.

1 Es difícil percibir un viento de menos de 5 km/h; se detecta porque arrastra el humo.
2 Uno de 5 a 9 km/h se percibe en el rostro.
3 Uno de 9 a 10 km/h mueve las hojas de los árboles.
4 Uno de 14 a 21 km/h levanta polvo.
5 Uno de 21 a 27 km/h mueve los arbustos.

El fusil

Los francotiradores del USMC emplean el fusil de precisión M40, un arma comercial de acerrojamiento manual, de calibre 7,62 mm y con un cañón de peso medio para mejorar la precisión.

Mira telescópica
Ajustada al fusil en la propia fábrica, lleva la misma numeración de serie que el arma.

Cañón pesado
Proporciona mayor solidez y precisión que los cañones comerciales convencionales.

Tornillo de alza
Se utiliza para facilitar a la bala una trayectoria apropiada, de acuerdo a la distancia del blanco. Un ajuste de medio minuto modifica el impacto del proyectil 12 mm por cada 100 metros de distancia.

Cargador interno
Situado inmediatamente delante del guardamonte, se abre presionando un pestillo en la parte anterior del disparador.

Bipode
No se suministra con los fusiles comerciales, pero puede ser un accesorio muy útil en el equipo.

Disparador
La presión que se necesita para disparar el arma puede variar de 1,3 a 2,2 kg.

Caja camuflada
La caja del fusil puede ser fabricada con distintos camuflajes o mimetizada mediante una funda.

Puntería contra blancos móviles

Los blancos móviles son difíciles de acertar y es prácticamente imposible lograr buenos resultados más allá de los 300 metros.

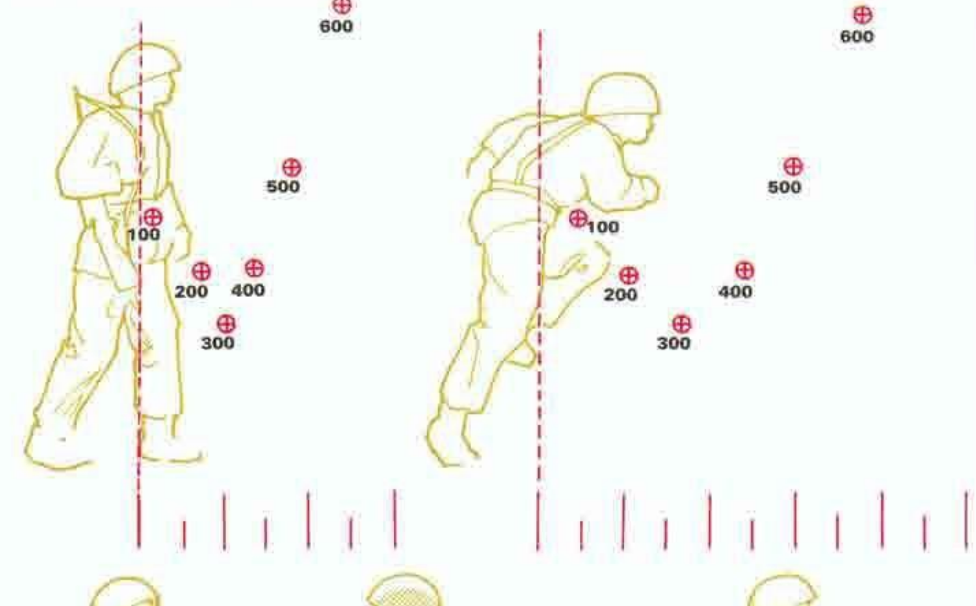
Si el blanco se mueve de izquierda a derecha, debe apuntarse a unos 10 cm por delante del mismo si se tira a 300 m, y a unos 20 cm más allá de los 500 m.

Si el blanco se mueve en un ángulo de cerca de 45 grados alejándose o acercándose al tirador, éste debe hacer una corrección de la mitad de los valores anteriores, pero si se desplaza de derecha a izquierda y si es diestro debe hacerse una corrección del doble, pues el seguimiento del blanco será más lento al actuar contra el hombro de tiro.

Manteniendo al corrección, se abre fuego y se continúa con el movimiento después del disparo en previsión de que sea necesario un segundo disparo o de que el blanco se detenga súbitamente o cambie de dirección.

Disparar a un blanco en movimiento con el alza a 500 m

Se asume que el blanco se mueve en perpendicular al tirador. Las retículas muestran dónde debe apuntarse según sea la distancia.



Si el blanco no se mueve directamente hacia el tirador, debe modificarse la corrección de manera proporcional.



Sin corrección

Si se pueden ver ambos brazos y también todo el frente o la espalda, no se requiere corrección.



Media corrección

Cuando sólo son visibles un brazo y dos terceras partes del frontal y la espalda, el blanco se mueve en un ángulo de 45º. Empléese la mitad de la corrección requerida por un blanco de frente.



Corrección completa

Cuando el blanco se mueve transversalmente en perpendicular a la trayectoria del proyectil, utilícese una corrección completa.

TACTICAS DE INFANTERIA EN AREAS EDIFICADAS

El combate urbano, especialmente el difícil y peligroso trabajo de desalojar los edificios, es una de las misiones de mayor riesgo en la vida del soldado. Las calles de las ciudades se convierten en lugares mortales para el soldado atacante. Cualquier puerta y ventana, cualquier montón de escombros o un vehículo aparentemente abandonado, cualquier tejado y pasaje subterráneo, puede ocultar un peligro fatal para el infante desprevenido.

En el combate callejero no se pueden hacer presunciones de ninguna clase hasta que uno mismo haya observado, revisado y vuelto a revisar el terreno.

Tu vida depende de tu estado de alerta, y debes apoyarte en la instrucción básica que has recibido para sentirte seguro. Esta sección está basada en el Manual de Combate de la Infantería de Marina de EE UU y es la primera de una serie que analiza con detalle todas las tácticas que se requieren para poder sobrevivir en una batalla en zonas edificadas.

Los trucos del oficio

El pelotón de fusileros es la unidad básica en la lucha urbana. Cada miembro del mismo debe conocer todos los trucos y ardides de su oficio: cómo moverse a través de las calles, cómo entrar y limpiar

Siete reglas para avanzar con seguridad

Existen siete reglas básicas de movimiento.

1 No exponer nunca la silueta y mantenerse agachado o tendido siempre que sea posible.
2 Evitar los espacios abiertos.
3 Elegir la siguiente posición de cobertura antes de iniciar el movimiento.
4 Ocultar los movimientos lo mejor que se pueda.
5 Moverse con rapidez.
6 Alejarse del fuego de cobertura.
7 Permanecer alerta y preparado para cualquier eventualidad.



Antes de moverte, observa. Esta simple fórmula ha salvado la vida a muchos soldados en misión de patrulla.

Antes de entrar en un edificio, un infante con experiencia lanza una granada para matar, aturdir o hacer salir a cualquiera que se encuentre en el interior.



Estos dos infantes trabajan en equipo para reducir la amenaza de las fuerzas enemigas que hay en el interior de la casa. Esta escena corresponde a la invasión estadounidense de Granada, en 1983.

edificios, cómo utilizar las granadas, cómo elegir las posiciones de tiro, qué técnicas de camuflaje emplear y qué armas especiales se deben usar para lograr una mayor eficacia.

Movimiento

En el momento que te detienes también se detiene tu movimiento de ataque. Al hacerlo te encontrarás a merced del enemigo, quien tiene la ventaja de gozar de una posición defensiva segura. La fuerza de ataque ha de dictar el ritmo de la batalla, pues de lo contrario perderás la iniciativa. La regla vital es moverse lo más rápidamente posible con el fin de no constituir un blanco fácil para el enemigo.

Movimiento a descubierto

Debes tratar en lo posible de avanzar por el interior de los edificios, practicando boquetes en las paredes internas. Si tienes que desplazarte al descubierto, utiliza granadas fumígenas y fuego de cobertura en la medida de lo posible. Permanece cerca de las paredes y en la sombra. Agáchate, no ofrezcas tu silueta al enemigo y, sobre todo, muévete con rapidez. De esta forma, le será muy difícil al tirador enemigo que se encuentre dentro de un edificio poder dispararte con precisión sin exponerse él mismo al fuego de cobertura que hacen tus compañeros. No olvides nunca: trabaja en equipo. De esta manera todos tienen mayores probabilidades de sobrevivir.

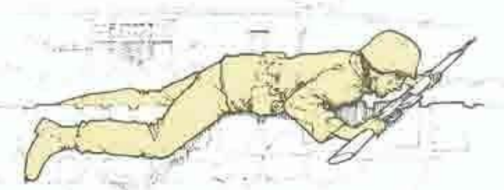
Estos dos infantes de marina de EE UU utilizan cualquier tipo de cobertura en su intento de eliminar a un francotirador durante la batalla de Hué, en 1968.



Técnicas de movimiento urbano

Moverse de un lugar a otro bajo el fuego es siempre un asunto peligroso. El movimiento en pueblos y ciudades exige técnicas diferentes a aquellas que se necesitan en el campo, pero en todo caso se debe estar siempre alerta ante cualquier posibilidad de peligro.

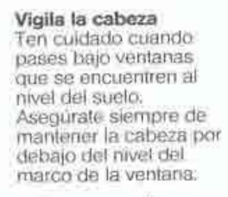
Cuerpo a tierra
Observar desde las esquinas descuidadamente es una invitación a la muerte. Debe hacerse desde el suelo. No olvides tener el arma a un costado, hacia atrás, fuera de la vista del enemigo, y llevar puesto el casco.





Sobre el muro
Cuando se trata de salvar un muro debe intentarse mantener un perfil lo más bajo posible. Arrástrate sobre el mismo, con el cuerpo lo más horizontal posible. Si no sabes qué hay al otro lado, arroja una granada, pero asegúrate de que la metralla no te puede alcanzar.

Vigila la cabeza
Ten cuidado cuando pases bajo ventanas que se encuentren al nivel del suelo. Asegúrate siempre de mantener la cabeza por debajo del nivel del marco de la ventana.





Posiciones de tiro

Una posición de tiro debe ofrecer al infante dos cosas: protección para él y su arma, y un amplio sector de fuego. La valoración de cada caso debe ser algo instintivo.

Tejados y chimeneas
Los tejados dan una posición dominante, pero debe tenerse cuidado de no exponer la silueta contra el horizonte. Disparar desde detrás de una chimenea proporciona una mejor cobertura.

Cascotes
Debe procurarse ofrecer al enemigo el menor blanco posible. Los escombros proporcionan una excelente cobertura gracias a su perfil desigual.

Esquinas y paredes
No se puede estar seguro de qué hombro se tendrá que emplear para apoyar el arma, así que es aconsejable practicar con los dos hasta que se logre la misma precisión con ambas manos.

Ventanas y agujeros
Sólo un necio se acercaría tanto a una ventana como para dejarse ver. Sitúate hacia el interior, en la oscuridad y seguridad de la habitación.

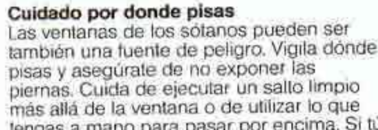
Fogonazo
Aunque las armas modernas están equipadas con bocachas apagallamas, siempre hay el peligro de que el enemigo pueda observar su posición cada vez que se haga fuego. Nuevamente, colócate hacia atrás para permanecer a salvo.

Nunca cruces directamente por un espacio abierto. Toma siempre el camino más largo cuando éste sea también el más seguro. Si, a pesar de todo, debes salir a un área desprotegida, hazlo lo más rápidamente posible.

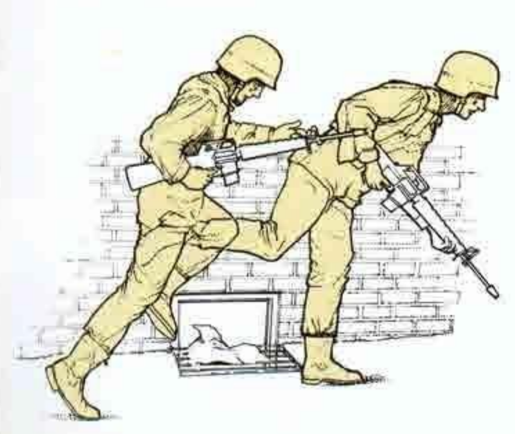
Cuando todo el pelotón está agrupado sus componentes no deben cruzar los espacios abiertos de uno en uno: puede ser que el primer hombre logre pasar, pero ello dará al enemigo la oportunidad de apuntar al que siga. Muévete en grupo y utiliza granadas fumígenas y fuego de cobertura. Al ir en grupo se ofrece un blanco mayor y más fácil, pero lo cierto es que ello reduce los riesgos al mínimo.

Cuando deban cruzar callejones y calles estrechas, los hombres han de desplegarse en fila, con un espacio de tres a cinco metros entre uno y otro. A la señal del jefe del pelotón, cruzan todos juntos.

Tan pronto como hayas tomado tu nueva posición, deberás estar listo para proporcionar fuego de cobertura a los demás

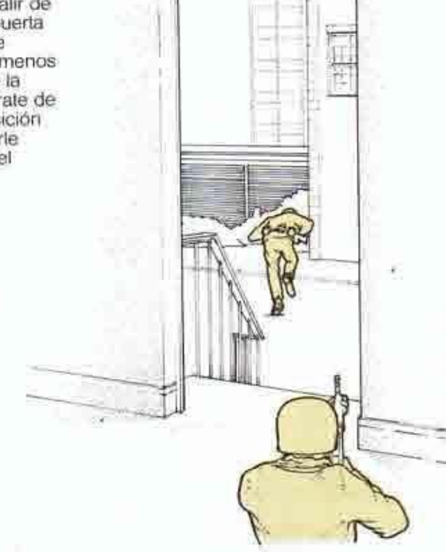


Cuidado por donde pisas
Las ventanas de los sótanos pueden ser también una fuente de peligro. Vigila dónde pisas y asegúrate de no exponer las piernas. Cuida de ejecutar un salto limpio más allá de la ventana o de utilizar lo que tengas a mano para pasar por encima. Si tú pasas indemne, es posible que el siguiente soldado no lo logre.



Evita las puertas
En lo posible no uses los portales; son blancos perfectos. Si realmente no hay alternativa, antes de salir asegúrate de que podrás tomar una nueva posición.

Cobertura
Nunca hagas nada tan peligroso como salir de una casa por la puerta sin tener fuego de cobertura, por lo menos de un hombre de la escuadra. Asegúrate de que tu nueva posición te permitirá cubrirle cuando le toque el turno de salir.



Moverse en equipo

Fuego de cobertura
Nunca tendrás suficiente fuego de apoyo. Pero, bien distribuido, mantendrá al enemigo con la cabeza gacha y te permitirá moverte con cierta seguridad.

Carrera en grupo
Muévete en grupo, y no un individuo después de otro, de modo que el enemigo no esté avisado sobre tus intenciones.

miembros de tu pelotón, lo que significa que deberás estar preparado para usar el arma desde cualquier hombro. Nunca jamás dispares por encima de tu abrigo, pues al hacerlo tu silueta destacará sobre el edificio, contra el cielo que tengas detrás. Dispara siempre desde los costados del abrigo y no te expongas, bajo ningún concepto, al fuego enemigo. Aprovecha cada oportunidad que tengas para practicar el tiro desde el hombro que no usas normalmente; nunca se sabe cuándo te vas a ver obligado a hacerlo.

Posiciones de tiro

El fusilero tiene éxito o fracasa en su misión de acuerdo a cómo elige y utiliza las posiciones de tiro. Hay dos cosas que deben tenerse presentes: cómo disparar con rapidez y precisión, y cómo evitar exponerse al fuego del enemigo.

Ciertamente, durante el ataque deberás utilizar métodos improvisados, digamos que "posiciones de tiro precipitadas". Éstas están en las esquinas de los edificios, detrás de muros bajos, en las ventanas, en las cornisas y chimeneas, y en boquetes abiertos en las paredes por armas pesadas.

No te expongas

Cuando dispares desde la esquina de un edificio, no emplees la posición en pie. Con esta postura expones la mayor parte del cuerpo, y tu cabeza se encontrará precisamente a la altura que el enemigo espera encontrarla. Arrodillarse es una buena técnica, pero es mejor echarse al suelo.

Dispara desde las esquinas, desde la posición más baja que te sea posible, y trata de utilizar cualquier escombro, piedras caídas o ladrillos para una mayor cobertura.

El error más común que se comete cuando se dispara desde una ventana es el de querer acercarse demasiado a la misma para tener una visión más amplia del campo de tiro. Sin embargo, como no po-



Cuando llegue el momento de moverse, hazlo rápidamente, sin vacilación. Estos infantes de marina de la Compañía H del Segundo Batallón se aproximan a una posición del Vietcong durante la batalla por Hué, en Vietnam.

Objetivos elegidos
Cada miembro del pelotón debe tener su objetivo: ventanas de la primera planta de la casa de la izquierda o un grupo de chimeneas, por ejemplo.

Combatir en calles y callejones es uno de los mayores retos que esperan a un infante. Es peligroso, sucio y muy exigente en términos de resistencia y preparación psíquica. El trabajo en equipo es fundamental, pues cada miembro del mismo puede ocuparse de una parcela determinada del combate.

Observación cuidadosa
Un miembro del pelotón explora cuidadosamente en busca de francotiradores, obstáculos difíciles de salvar y signos de posible resistencia enemiga.

drás prestar atención a todo tu sector de tiro posible, no te expongas al fuego del enemigo. Debes situarte hacia el fondo de la habitación; la bocacha de tu fusil deberá estar, por lo menos, un metro en el interior de la habitación, y preferiblemente hasta dos. De esta forma, será muy difícil que el enemigo pueda ver el fogonazo y a tí mismo. El hecho de que tú puedas ver a través de la ventana, incluso desde el otro extremo de la habitación, no quiere decir que un observador en el exterior pueda ver también hasta esa distancia.

Aspilleras

Las mismas reglas se aplican a los disparos que se realizan desde aspilleras "de contingencia" u orificios en las paredes producidos por armas pesadas. Sitúate bien hacia el interior de la habitación para ocultar el fogonazo de tu arma y a tí mismo, aunque tengas que reducir tu sector de tiro. Siempre que puedas, dispara rodilla en tierra o echado.

Las posiciones en las azoteas y tejados son provechosas. Te dan un excelente sector de tiro y dejan al enemigo en desventaja al tener que disparar hacia arriba. Utiliza las chimeneas o cualquier otra estructura sólida para darte una mayor cobertura e intenta no exponer tu silueta directamente sobre el tejado. Recuerda que, cuando no dispongas de cobertura, procura reducir el tamaño que puedes ofrecer como blanco al enemigo y sigue todas o algunas de estas pautas:

1 Dispara desde la posición de cuerpo a tierra.
2 Ampárate en las sombras o la oscuridad.
3 No expongas tu silueta.
4 Utiliza arbustos, vegetación alta, escombros y ruinas para ocultarte; no podrán detener las balas del enemigo, pero sí impedirán que éste te pueda ver y descubrir.

Cruzar en grupo

Los espacios abiertos, calles y callejones son para el infante un problema peor que los muros y las pilas de escombros. Lo aconsejable es cruzar en grupo, con una separación de 3 a 5 m entre cada hombre. Una vez cada cual en su sitio, el jefe del pelotón da la orden y todos salen a un tiempo. De esa forma, el enemigo carece de preaviso.



CÓMO ENTRAR EN LOS EDIFICIOS



A primera vista, el combate urbano se resume en una máxima: quien domine las alturas –los edificios– tendrá una ventaja natural. Pero, tarde o temprano, durante el asalto a una zona edificada el contrario deberá expulsar al enemigo de sus posiciones. De hecho, existen diversas técnicas para obligar a los ocupantes de un edificio a pasar a la defensiva y, además, derrotarlos. En esta segunda entrega de las Tácticas de Combate Urbano se explica cómo ir al encuentro del enemigo y echarle de sus posiciones.

Entrar en una casa

Aunque no le hayan hecho fuego a uno desde un edificio determinado, ello no significa que no esté ocupado por el enemigo o –peor aún– que no haya en él una trampa explosiva.

Hasta que no se tenga la completa seguridad de que se ha desalojado un edificio,

Las ciudades tienen un papel cada vez más importante en las operaciones militares. Un soldado israelí avanza con cautela por un callejón de Beirut.

Siete reglas para entrar en un edificio

1 Elegir previamente por dónde se va a entrar.
2 No utilizar puertas ni ventanas.
3 Siempre que sea posible, tender una cortina de humo.
4 Entrar por boquetes hechos *ex profeso* con explosivos o lanzagranadas.
5 Antes de entrar, arrojar una granada en el interior de la habitación.
6 Entrar inmediatamente después de que la granada haya explosionado.
7 Actuar con fuego de cobertura.

Movimiento en edificios

Entrar en una habitación
Para entrar en una habitación se necesitan tres hombres: uno da cobertura y los otros dos ejecutan la acción. El primer hombre arroja una granada y cruza el umbral en cuanto ésta ha explosionado. Se pega a la pared y su compañero inspecciona la habitación.

Ratoneras
Una "ratonera" es un boquete en la pared, abierto expresamente como entrada alternativa. Las puertas pueden tener trampas explosivas, por lo que es preferible utilizar una ratonera, arrojando antes una granada.

Evitar las ventanas
En medio de la tensión del desalojo de una casa, es muy fácil olvidar que uno puede ser observado desde el exterior si pasa erguido frente a una ventana. No te expongas innecesariamente.

Pasillos y corredores
Los pasillos y corredores deben evitarse. Si no se puede pasar directamente de una a otra habitación, debe ofrecerse el menor blanco posible, avanzando pegado a la pared.

siempre hay que asumir lo peor. En la medida de lo posible, no debe entrarse por las puertas ni por las ventanas de la planta baja. Debe desconfiarse de cualquier boquete en la pared que no haya sido hecho por uno mismo.

De arriba a abajo

No existe ninguna fórmula de desalojar edificios que sea completamente segura para el atacante, pero es aconsejable hacerlo de arriba a abajo. Es mucho más fácil combatir desde arriba que al revés, pero, además, ello deja al enemigo una posible escapatoria. Si se acorrala al contrario en el piso superior de un edificio, éste no tiene otra alternativa que luchar a la desesperada y encontrar una salida. Si se le empuja hacia la planta baja, es muy posible que intente huir y que caiga bajo el fuego de cobertura de la unidad atacante.

Aunque llegar a la azotea o tejado de una casa presenta ciertos problemas, no es tan difícil como pudiera parecer. Una vez se ha desalojado un edificio, se tiene fácil acceso al techo del colindante. Sólo la primera casa presenta un problema más complejo, que, sin embargo, no lo es tanto si se dispone de helicópteros. Se pueden utilizar escaleras, cañerías de desagüe o, en el peor de los casos, cuerdas.

La forma más sencilla de hacer llegar una cuerda a la azotea de un edificio es con un arpeo de hierro, que consiste en tres o cuatro garfios soldados y unidos al extremo de una cuerda. No debe utilizarse una cuerda muy delgada; aunque es más ligera, es más difícil ascender por ella que por una gruesa. Para facilitar la ascensión pueden practicársele nudos cada 30 cm, pero éstos complican la operación de lanzar el arpeo.

Los francotiradores

Debe recordarse que al trepar por una pared se está muy expuesto al fuego de los francotiradores. Por ello, antes de nada deben tomarse todas las precauciones posibles y dedicar todo el tiempo necesario a observar y estudiar, y anular, cualquier

Cómo lanzar un arpeo



Sitúate lo más cerca posible del edificio, con el objeto de reducir tu vulnerabilidad al fuego enemigo. Sostén con una mano el arpeo y la longitud de cuerda que creas necesaria; el resto de la cuerda, en la otra mano. El lanzamiento ha de hacerse con energía, pero con precisión. Comprueba que el gancho ha hecho buena presa antes de iniciar el ascenso, que te será más fácil si la cuerda tiene un nudo cada 30 cm, más o menos.

Fuego enemigo
Nunca se es más vulnerable que cuando se desciende por la fachada de un edificio. Antes de nada hay que asegurarse que se está a cubierto del enemigo.

Rappel
Es mucho más fácil y menos cansado descender que trepar por una cuerda. Tras alcanzar la azotea desde una casa colindante, se desciende en rappel hasta la primera planta para iniciar el desalojo del edificio.

Armas
Descender por la fachada de un edificio requiere las dos manos, por lo que debe llevarse el arma colgada y no se puede disponer de ella hasta que se está en tierra firme. Hay que arrojar una granada al interior de la casa antes de pasar frente a cada ventana.

Sujeción
La cuerda debe estar bien sujeta, por ejemplo, en una chimenea. En caso de emergencia, puede recurrirse a dos compañeros de la unidad para que sujeten la cuerda, asegurándonos de que estan en la mejor posición posible antes de iniciar el descenso.

hipotética posición de francotiradores.

Si al ascender se ha de pasar frente a ventanas, se lanzan granadas cuando todavía se está bajo el nivel de las mismas; debe arrojarse siempre una granada a través de la ventana por la que se va a entrar.

Es mucho más fácil descender que trepar por una cuerda. Cuando se pueda, debe ascenderse hasta la azotea, cuidando de no dejarse ver sobre la misma, y descender hasta la ventana por la que se va a entrar.

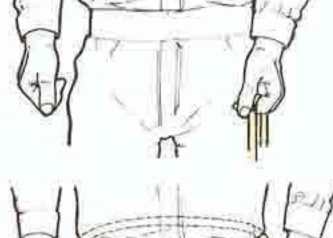
Rappel

Para ello se utiliza la técnica del rappel. Éste se puede realizar de diversas formas, pero todas ellas se basan en el principio de la fricción de las cuerdas a lo largo del cuerpo y de las manos (enguantadas, claro). Se efectúa un rappel o descenso libre cuando no hay paredes sobre las que apoyarse para ralentizar la bajada, por ejemplo, cuando se debe desembarcar de un helicóptero que, por falta de espacio, no puede aterrizar. El rappel requiere mucha práctica. Cuando se está en la cuerda uno depende exclusivamente de sí mismo: si se comete un error no hay enmienda posible. Debe practicarse en grupo, bajo la supervisión de un profesor experimentado, y empezar por dificultades menores, que no pongan en peligro la integridad física de los participantes. Es una disciplina que no debe ensayarse en solitario o sin el equipo apropiado.

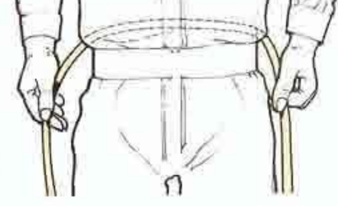
Preparar un braguero con una cuerda

El rappel se utiliza para descender desde la azotea o tejado de un edificio alto y entrar en el mismo a través de una ventana. Para ello, es necesario utilizar este "braguero" de cuerda.

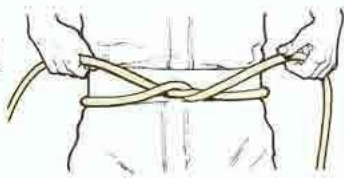
1 Sujeta la cuerda por su mitad con la mano opuesta a la que vayas a utilizar para frenar el descenso. Supongamos que eres diestro y que, por tanto, utilizarás la derecha como mano de freno.



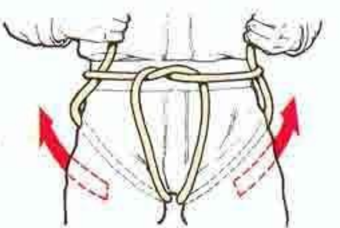
2 Pasa la cuerda entorno a la cintura.



3 Haz un lazo delantero, como se observa en la ilustración.

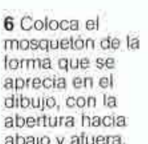


4 Pasa los extremos de las cuerdas por las ingles, de delante a atrás, y luego bajo el lazo de la cintura.



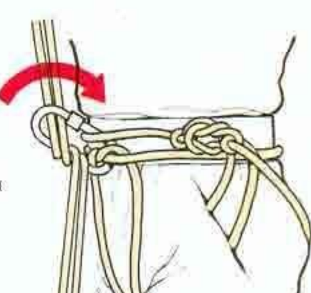
5 Anuda los dos extremos de la cuerda en el lado opuesto a la mano de freno. Mete las puntas en el bolsillo.

6 Coloca el mosquetón de la forma que se aprecia en el dibujo, con la abertura hacia abajo y afuera.





7 Gira el mosquetón hacia arriba para que su abertura quede en la parte superior.



Tácticas de combate

En combate, es posible que no toda la unidad atacante vea a quien efectúa el descenso, por lo que es conveniente que éste haga saber a los demás cuándo empieza y cuándo termina. Puede hacerlo de viva voz, pero para las situaciones en que se requiera una aproximación silenciosa debe haberse ensayado un sistema de señales, por ejemplo, mediante tirones de las cuerdas.

A través de la ventana

Cuando llega el momento de tener que entrar por una ventana, debemos hacerlo con rapidez; situados justo encima de la misma, se arroja una granada al interior y se salta la corta distancia que hay hasta la abertura. Si las circunstancias obligan a entrar en ascensión debe rebasarse el umbral, de tal forma que la propia gravedad ayude a descender y entrar en la habitación. De nuevo, nada más haber arrojado una granada, se cruza la ventana tan rápido como sea posible.

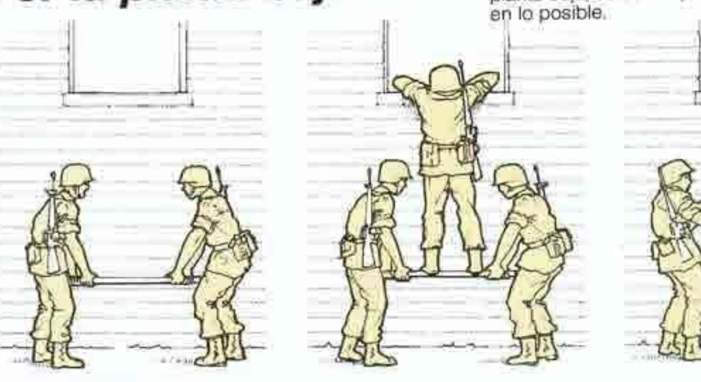
En operaciones de desalojo de edificios es conveniente utilizar granadas dotadas de opción de retardo (por ejemplo, la española Expal M5 EA). En efecto, hay granadas que, además de detonar por impacto, tienen un dispositivo mecánico de tiempos (por lo general de cinco a ocho segundos). Éste actúa como medida de seguridad: si la granada se ha lanzado a menos de 6 m, no explosiona y se convierte en inerte, pero ello puede aprovecharse para evitar que el enemigo pueda devolverla en caso de que no haga explosión al caer. Se extrae el sotrozo y se libera la palanca de seguridad, se cuentan unos cuatro segundos y se lanza con fuerza al interior de la habitación: la detonación es prácticamente segura y se elimina la capacidad de reacción de los ocupantes de la misma.

En el combate urbano, parte del escuadrón realiza el avance; los demás hombres cubren las hipotéticas posiciones enemigas. Esta fotografía fue obtenida durante una lucha en Managua (Nicaragua), en 1979.

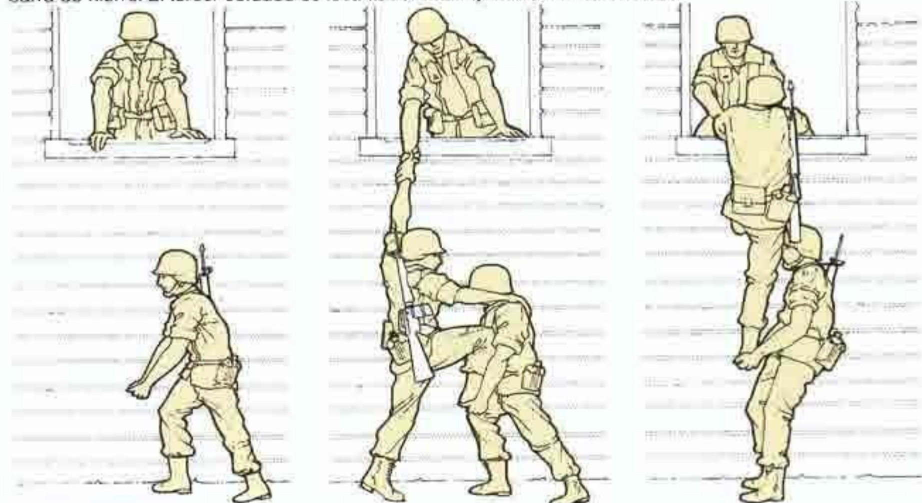


Por la planta baja

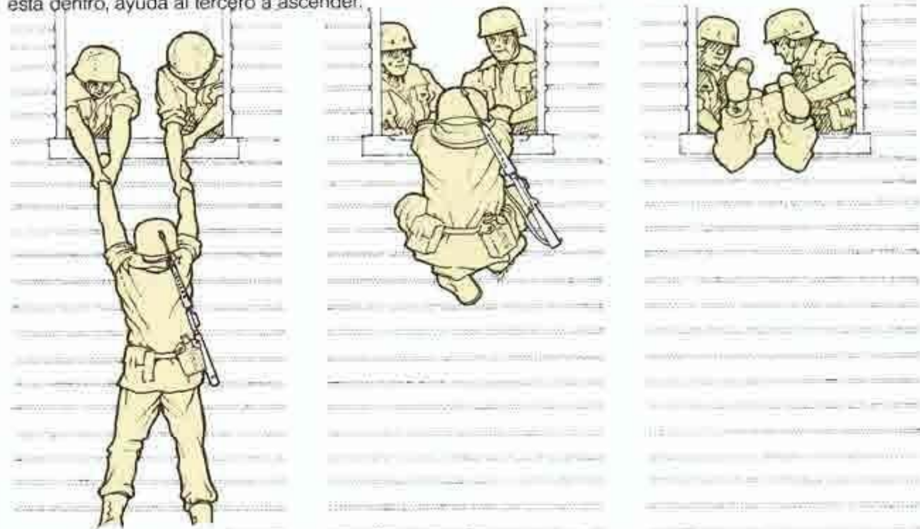
La manera de entrar en grupo por la ventana de una planta baja, solución que, no obstante, debe evitarse en lo posible.



1 Dos hombres izan
Dos hombres se sitúan frente a frente, improvisando un estribo con las manos o con una madera o barra de hierro. El tercer soldado es levantado hasta que alcanza la ventana.



2 Un hombre iza
Un soldado se apoya contra la pared y forma un estribo con las manos, mientras el otro, que ya está dentro, ayuda al tercero a ascender.



3 Dos hombres tiran
Una vez que dos hombres estén dentro, tiran del tercero, que se ayuda presionando con los pies contra la pared.

Nunca debe arrojarse una granada en condiciones en las que pueda correr peligro la vida del propio lanzador. Una vez sale despedida, la granada se convierte en un arma impredecible. Puede rebotar o explosionar prematuramente. Siempre que se pueda debe utilizarse un lanzagranadas, como el norteamericano M203 fijado al fusil M16, o el más pesado M79. Estas dos armas impulsan la granada mucho más lejos y con mucha mayor precisión de la que puede conseguirse a mano.

Una vez explosiona la granada, debe entrarse al edificio inmediatamente. Si se trata de una ventana de planta baja, se necesitrá la ayuda de uno o dos compañeros para llegar hasta ella. Siempre que sea posible, debemos llevar chalecos antibala y contar con el apoyo de armas como los lanzagranadas contracarro. Éstos pueden abrir en la pared un boquete por el que podremos entrar en el edificio por un punto que el enemigo no habrá tenido en consideración al organizar sus defensas.

DESALOJANDO LOS EDIFICIOS

Cuando se penetra en un edificio en el que hay fuerzas enemigas, la granada desplaza al fusil como arma fundamental. En las operaciones de desalojo de edificios —que constituyen, probablemente, el trabajo más peligroso que deba realizar un soldado— no hay tiempo para preguntarse cómo va a reaccionar el enemigo. Hay que anticiparse al contrario y actuar con rapidez y seguridad arriesgando lo menos posible la vida propia y la de los demás miembros del equipo.

Esta sección del manual de combate urbano está dedicada al desalojo de edificios habitación por habitación, así como a preparar posiciones defensivas una vez expulsado el enemigo.

Observar el exterior

El movimiento en edificios plantea dos problemas fundamentales, y sólo uno de ellos proviene del interior de los mismos. El soldado dedicado a operaciones de desalojo de edificios debe recordar siempre que las fuerzas enemigas en el exterior son tan peligrosas como las que ocupan la casa. Hay que evitar pasar frente a las ventanas, los pasillos o boquetes abiertos en las paredes. Si no hay más remedio que cruzar frente a ventanas que pudieran ser batidas por el enemigo, debe hacerse pegado a la pared del fondo de la habitación, o bien reptando o gateando por debajo del umbral de las mismas.

Dentro de una casa, las áreas más peligrosas son los pasillos y pasadizos. Las habitaciones que dan a los mismos son excelentes escondites para el enemigo, que puede emboscar a las fuerzas que intentan desalojar el edificio. Cuando haya que moverse por un pasillo o unas escaleras, debe hacerse pegado a la pared para ofrecer el menor blanco posible. Cuando se deba doblar una esquina, se actuará como si se fuera a entrar en una habitación.

REORGANIZAR LAS FUERZAS

Cuando hayamos desalojado un edificio, deberemos:

1. Aprovisionarnos y redistribuir la munición.
2. Marcar el edificio para que las fuerzas propias sepan que es un lugar seguro.
3. Proporcionar fuego de cobertura para el asalto de otros edificios.
4. Evacuar a los heridos.
5. Si el edificio ha de permanecer ocupado, organizar una posición defensiva.

ASEGURAR LAS ALTURAS

Cuando el resto del equipo penetra en el edificio en manos del enemigo, en el tejado queda un grupo de protección contra posibles contraataques. Con una carga de demolición, el equipo de asalto abre un agujero en el tejado o la pared de la casa colindante y comienza a desalojarla de arriba a abajo. Pueden utilizarse otras cargas para abrir orificios que eviten emplear las escaleras, generalmente minadas.



Combate en el interior

El desalojo de un edificio requiere coordinación y trabajo en equipo, así como un empleo profuso de granadas y cargas de demolición. Puede dispararse directamente a través de tabiques y techos delgados, pero el enemigo puede hacer otro tanto.





Las salidas de incendio pueden servir para acercarse desde arriba o abajo, pues normalmente se encuentran en la parte trasera de los edificios, donde los equipos de asalto disfrutan de una mayor cobertura.

Nunca se debe dejar nada al azar.

Al aproximarse a una habitación debe tenerse en cuenta la posibilidad de que el enemigo haya colocado trampas explosivas. Estos ingenios mortíferos son bombas ocultas con mecanismos de disparo convenientemente disimulados. Aunque por lo general se colocan al evacuar una posición, también pueden utilizarse en la defensa de edificios.

Si se tienen presentes algunas reglas elementales se reducirá el riesgo de saltar por los aires. No deben tocarse elementos domésticos habituales, como pueden ser los interruptores de la luz o los pomos de las puertas. No debe caerse en la tentación de coger recuerdos u objetos de valor, ya que puede ser lo último que se haga. Un atractivo reloj de oro dejado sobre una mesa puede ser, en realidad, el disparador de una bomba oculta bajo el mueble. Debe vigilarse por dónde se pisa: un lugar idóneo para colocar trampas explosivas es, precisamente, en los sitios de paso obligado, como son las escaleras.

Siempre que sea posible elegiremos el camino más difícil, pues puede que ello nos salve la vida. Pensemos que el enemigo ha tenido todo el tiempo que ha querido para colocar trampas explosivas. Nunca debe intentarse desactivar esos dispositivos: eso es tarea de los ingenieros. Si se descubre una trampa, debe señalarse su posición con cinta adhesiva, tiza o pintura en aerosol, y alejarse de ella.

Las granadas

En el período de instrucción básica se enseña a los soldados que el fusil es su mejor amigo. Sin embargo, cuando se debe desalojar una casa, la granada reemplaza al fusil en el orden de afectos. Su poder explosivo es reforzado por el propio espacio cerrado de las habitaciones y proporciona una fuente de potencia de fuego mucho más rápida en una situación en la que el factor velocidad es sinónimo de seguridad.

Cuando se vaya a entrar en una habitación no debe hacerse uso del pomo de la puerta; podría estar unido a una trampa explosiva y, además, su movimiento advertiría al enemigo que ocupa la habitación. En lugar de ello, dispararemos una corta ráfaga a través de la puerta y la abriremos de una patada. Si es una puerta demasiado fuerte o pesada, dispararemos cartuchos de postas contra las bisagras y derribaremos la puerta a patadas.

Lo primero que ha de cruzar el umbral de una puerta no es el pie, sino una granada. Pero antes hay que dejarla "calentar": extraemos el sotrozo, liberamos la palanca de seguridad, esperamos dos segundos y la arrojamos.

TRAMPAS EXPLOSIVAS

Es peligroso relajarse después de haber tomado un edificio, pues el enemigo puede haber dejado trampas explosivas. Estos dibujos muestran lugares posibles de colocación de dispositivos antipersonal.



Fuego automático

Debe entrarse deprisa, tan pronto como la granada haya explosionado, y disparar una ráfaga con el fusil. El primero que entre se situará de espaldas a la pared, preparado para hacer fuego sobre cualquier objetivo en el interior. No debe intentarse hacer fuego selectivo ni apuntar, sino ráfagas de dos o tres disparos. El segundo hombre que entre en la habitación debe inspeccionarla con cuidado. Para ello, está protegido no sólo por su otro compañero en el interior de la habitación, sino también por el grupo de apoyo desde el exterior de la puerta.

Debemos mantener siempre informado al grupo de apoyo. Cuando tengamos la seguridad de que la habitación está deso-



cupada o sus ocupantes anulados, lo anunciaremos en voz alta; cuando vayamos a salir lo advertiremos nuevamente. Aplicaremos estas reglas cuando vayamos a subir o bajar un trecho de escaleras.

No hay que caer en el error de actuar de la misma forma en cada habitación. Un enemigo advertido, oculto a la espera de acontecimientos, puede deducir cuál será nuestro próximo movimiento y en qué momento vamos a llevarlo a cabo. En lugar de seguir un modelo reiterativo, debe variarse la forma de entrar en cada habitación. Podemos recurrir a las cargas de demolición o a las armas contracarro ligeras para abrir boquetes en las paredes con el fin de aparecer desde la dirección más inesperada.

Conservar lo ganado

Puede que cuando se haya asegurado la posesión de un edificio convenga preparar su defensa. En ese caso, deberemos hacer parapetos en las ventanas, troneras fortificadas, posiciones para francotiradores, emplazamientos contracarro y nidos de ametralladoras. Cada una de estas de-



Un francotirador apunta desde una posición oculta en la sombra. Cuando se prepara un edificio para la defensa, deben quitarse los vidrios de las ventanas y colocar en ellas tela metálica como pantalla contra granadas de mano.

fensas tiene sus peculiaridades, como veremos a continuación.

Cuando se condene una ventana, debe dejarse una pequeña abertura para poder hacer fuego. Para ello podemos utilizar materiales procedentes de las paredes internas del edificio que hemos ocupado o, mejor todavía, sacos llenos de arena o tierra. Pero no debemos limitarnos a cerrar las ventanas que vayamos a utilizar como posiciones de tiro, pues de esta forma indicaríamos al enemigo el lugar exacto en que nos encontramos. No deben prepararse parapetos de forma cuadrada o muy definida, ya que ello facilita al enemigo la identificación de los puestos de tiro.

Observar por la ventana

Retiraremos todos los vidrios de las ventanas para evitar posibles lesiones, pero dejaremos en su sitio las cortinas siempre que no impidan la visión. Si es posible, en las ventanas se coloca tela metálica para que el enemigo no pueda lanzar granadas a través de ellas. Las defensas tienen que prepararse para que se pueda cambiar de posición tantas veces como sea preciso. Cuando se haga fuego desde una ventana en una planta superior, puede tenerse a mano una mesa o un mueble parecido sobre el que encaramarse para aumentar el ángulo de tiro hacia abajo.

De la misma forma que las ventanas protegeremos las troneras; como podemos abrirlas allí donde creamos más conveniente, pueden ofrecer incluso unos sectores de tiro mejores que los de las ventanas y serán más difícilmente detectables.

Suelos y techos

Además de proteger las paredes frontales y laterales de la posición de tiro, podemos colocar en el suelo un "colchón" doble de sacos de arena o cualquier material capaz de detener las balas. Ello es muy conveniente cuando se ocupan plantas altas de un edificio. También podemos construir un techo protector con una mesa y más sacos terreros. Tampoco hay que olvidar el camuflaje ni la protección externa. Asimismo, posiciones de fuego falsas confundirán al enemigo y le harán perder tiempo y consumir municiones.

Posiciones para francotiradores

Estas normas son aplicables también a las posiciones para francotiradores, pero en éstas se presta una mayor atención al camuflaje y a la ocultación. Debido a que el francotirador hace fuego a distancias de 500 metros o más, su sector de tiro es muy amplio, incluso si tiene un campo visual más restringido. Es por ello que se puede apostar tras una abertura menor de lo adecuado para un infante normal. Debe tener la suficiente precaución para evitar que el enemigo pueda ver los fogonazos de sus disparos. Si su emplazamiento es el adecuado, puede permanecer sin ser detectado largo tiempo y sacar el máximo rendimiento a su arma.



Los orificios en paredes y techos proporcionan sectores de tiro mayores y más seguros que las ventanas y puertas. Además, al enemigo le resulta más difícil localizar el origen de los disparos.

USO DE ARMAS CONTRACARRO DESDE UN EDIFICIO

Aunque concebidas primordialmente como medios contracarro, las armas siguientes pueden ser muy útiles en la lucha casa por casa. Pero su rebufo posterior es un problema muy serio y deben tomarse precauciones, pues de otra forma se correrá un grave riesgo. El alcance mínimo de un misil contracarro TOW es de 65 metros, lo que restringe su valor en el combate urbano.

1 Deben sacarse todos los trozos de vidrio de las ventanas.
2 El suelo ha de humedecerse para evitar que el rebufo levante el polvo y la suciedad.
3 Todos los ocupantes de la habitación deberán utilizar protectores auditivos.
4 En el momento del disparo no puede haber nadie detrás del arma.
5 Detrás del arma no debe haber restos inflamables.
6 Deberá haber una puerta abierta o, por lo menos, dos metros cuadrados despejados detrás del arma para permitir la expansión del rebufo.
7 El techo deberá estar a una altura de por lo menos 2 m.



Debe haber un espacio libre de 1,2 m detrás del arma.

Dimensiones mínimas de la habitación: 4,5 X 3,6 m.
Espacio mínimo para el tubo: 16 cm.

Dimensiones mínimas de la habitación: 5,2 X 7,3 m.
Espacio mínimo para el tubo: 23 cm

POSICIÓN FALSA

Para confundir y desviar el fuego enemigo se pueden preparar posiciones falsas, incluso manipuladas a distancia.

LA CONTRAVENTANA SE MUEVE AL TIRAR DE LA CUERDA



Derecha: Como no hay que actuar. Unos infantes de marina de EE UU disparan contra un edificio ocupado por tropas nordvietnamitas. Al exponer el cañón del fusil, este soldado está delatando su posición; siempre que sea posible, debe hacerse fuego desde el interior de la habitación.

La unidad de fusileros apostada en el edificio puede reforzarse con una escuadra contracarro. El jefe de la unidad debe tener en cuenta las posibles necesidades del equipo (o equipos) contracarro y las dificultades particulares que entraña el hacer fuego con sus armas desde lugares ocultos y restringidos.

Las modernas armas contracarro están equipadas con motores cohete. Ello significa que en una dirección sale el proyectil, y en la opuesta, una gran llamarada. En consecuencia, es muy importante la elección del emplazamiento si se quiere evitar que el rebufo posterior hiera a los propios servidores del arma o a fuerzas amigas. Esto suele implicar el derribo de las paredes que haya detrás del arma cuando las dimensiones de la habitación sean insuficientes.

Equipo de ametralladoras

Las ametralladoras constituyen la otra clase de armas colectivas empleada por los equipos de combate urbano. Poseen también una elevada potencia de fuego y deben ser defendidas por escuadras de protección, pero son más fáciles de emplazar debido a que no tienen problemas de rebufo como los lanzagranadas. Una ametralladora puede cubrir un sector de tiro más amplio, por lo que seguramente necesitará una abertura de tiro mayor. Por lo demás, las normas que deben observarse cuando se elija el asentamiento del arma son idénticas a las anteriores: protección, ocultación y que exista una vía de suministro segura.

Tanto los medios contracarro como las ametralladoras son armas colectivas que, por lo general, requieren más de un sirviente. Y tanto por la valiosa potencia de fuego que poseen como por el hecho de que, a causa de su peso, son difíciles de reasentar en caso de ser atacadas, una de las prioridades de la infantería propia debe ser la protección de las mismas. En consecuencia, los infantes deben ocupar posiciones desde las que puedan apoyar a sus armas colectivas y recibir el respaldo de éstas.

POSICIONES CONTRACARRO

En el combate urbano, las armas anticarro se emplean contra edificios en poder del enemigo además de contra los carros de combate.

Las posiciones en los tejados dan a las armas contracarro amplios sectores de tiro y les permiten disparar contra la parte más vulnerable de los carros, su blindaje superior. Además, a los carros les resulta más difícil hacer fuego de réplica cuando han de disparar hacia arriba.

Este Dragon está emplazado en la esquina de una habitación, de manera que el rebufo se disipe por la ventana trasera. Este tipo de posición proporciona un buen sector de tiro y es más fácil de fortificar que un tejado.

Si un edificio está elevado sobre pilares, se puede emplazar un arma contracarro entre los mismos, siempre que haya suficiente espacio libre para el rebufo del disparo. Estas posiciones suelen tener un sector de tiro más restringido; además, no hay que olvidar que los misiles Dragon tienen una distancia de vuelo mínima de 25 m antes de que se arme la espoleta, valor que es de 65 m en el TOW.

LUCHANDO EN LAS CALLES



Estar preparado para luchar cuerpo a cuerpo con el enemigo en cualquier momento, bajo la amenaza constante del fuego de los francotiradores, y abrirse paso a través de una ciudad defendida, es algo que requiere paciencia, determinación y buenos conocimientos de técnicas de combate. Hay que luchar habitación por habitación, casa por casa y calle por calle para poder asegurar el objetivo. Es una tarea propia de la infantería, pues en tales condiciones la artillería y los carros pueden ofrecer poco apoyo. Esta introducción a las técnicas básicas de combate urbano se ocupa de la naturaleza especial de las mismas, de los principios que las rigen y del armamento que más conviene emplear.

Puesta en práctica

Los principios generales del ataque y la defensa pueden aplicarse también a las áreas edificadas. La forma de llevar a la práctica estas normas dependerá de si se está disputando la posesión de un pueblo, de un grupo de casas de campo o de una ciudad grande.

Empecemos diciendo que el infante debe confiar sólo en sus propios recursos. Los carros y la artillería de campaña pueden ser devastadoramente eficaces a corta distancia, pero muchas veces es imposible moverlos por las estrechas calles de una ciudad. En la práctica, es el infante quien debe terminar el trabajo, casi siempre combatiendo en pequeñas unidades, a nivel de pelotón o sección. La puesta en

Un sargento equipado con una carga simulada de tipo "ratonera" se prepara para avanzar con el pelotón de reserva durante unos ejercicios. La carga real es una cruz de madera con explosivo PE4 en los extremos. Colocada en el exterior de los muros, abrirá agujeros lo bastante grandes para que pase un hombre.

No creas que las armas contracarro abrirán grandes boquetes en una casa. La cabeza de guerra HEAT está diseñada para hacer agujeros pequeños en planchas metálicas, y eso es todo lo que hace: un boquete pequeño.

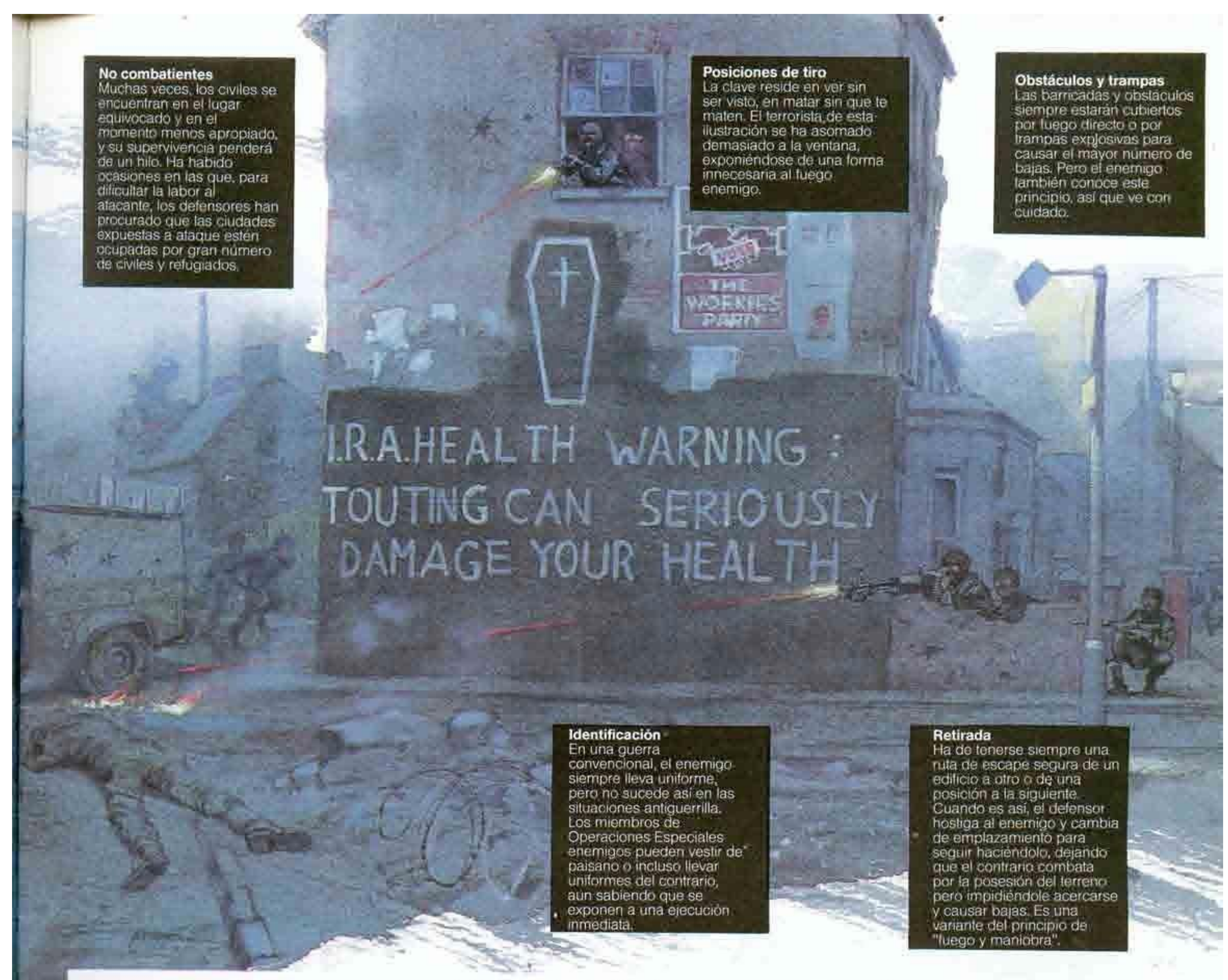
COMBATE URBANO

Al combate urbano no siempre se llega como resultado de una situación bélica abierta, con frentes definidos, sino que en ocasiones se produce durante operaciones antiguerrilla o de seguridad interna. Todo el mundo ha oído hablar de los feroces choques cuerpo a cuerpo, casa por casa, habitación por habitación, en la Ciudad Universitaria de Madrid durante la Guerra Civil española o en Stalingrado durante la Segunda Guerra Mundial, pero a veces situaciones semejantes pueden darse por el control de un grupo de casas de campo en el transcurso de una acción antiterrorista o antiguerrilla.



Izquierda: *El jefe de sección debe estar al corriente de todo lo que pasa, informado por el pelotón. Estos mandos llevan equipos SAWES de simulación de impactos de armas portátiles.*

Abajo: *En el combate callejero hay que moverse rápidamente, sin el engorro de un pesado equipo reglamentario. Sólo se llevan macutos de asalto para la munición y los correajes básicos.*



práctica de operaciones mayores, a nivel de compañías y batallones, en las calles de una gran urbe resulta siempre muy complejo.

Un tipo de guerra especial

El combate convencional y el que se libra en áreas urbanas difieren marcadamente en algunos aspectos.

1 Se lucha a distancias muy cortas. El enemigo puede estar en la casa de al lado o en la calle de enfrente, quizá en la habitación contigua o al otro lado de una puerta o un pasillo. El infante debe estar preparado para trabar combate cuerpo a cuerpo. Las reacciones han de ser instantáneas, pues no se dispone de segundas oportunidades.

2 En un área edificada siempre es difícil localizar la procedencia del fuego enemigo. Los silbidos de los proyectiles de alta velocidad arrancan ecos de los edificios vecinos, de modo que es casi imposible determinar de dónde parten los disparos. Y a veces también cuesta descubrir al que está disparando, pues un defensor bien entrenado procurará hacer fuego desde *el interior* de las habitaciones y nunca se asomará a puertas ni ventanas.

Otros factores de confusión son el humo y el polvo que levanta el combate y que quedan en suspensión en las calles. Incluso cuando se consigue localizar un objetivo, es difícil indicárselo a los compañeros. La única forma viable es recurriendo a las trazadoras.

Combate cercano

3 Los sectores de tiro y de observación son mucho menores de lo normal, y el enemigo disfruta de mayor ocultación y abrigo que en otros escenarios tácticos. El atacante se ve obligado a exponerse si quiere avanzar. Ello le convierte en blanco de los francotiradores, que resultan particularmente eficaces en los ambientes urbanos. Están tan bien escondidos que resulta difícil silenciarles con fuego de fusil. La mejor solución es emplear un arma contracarro contra la ventana de la parte de la casa desde la que se crea que procede el fuego. Es quizá un poco exagerado, pero funciona.

4 Los carros pueden ser muy eficaces a corta distancia, pero deben ir acompañados de infantería. Si un carro se aventura solo por una calle en manos del enemigo antes de que los infantes hayan podido asegurar las casas próximas, el enemigo podrá dispararle con armas de carga hueca contra sus costados o la parte trasera, que son más vulnerables.

5 Una característica particular del combate en zonas edificadas es el bajo rendimiento de los aparatos de radio de VHF. Aunque puedan instalarse antenas remotas en lo alto de algunas casas, conseguir transmisiones fiables a nivel de pelotón y sección en áreas densamente pobladas es siempre muy difícil. Deberá recurrirse a las comunicaciones lumínicas, con cuerdas, banderas o cualquier otro sistema que se crea más fiable.

6 Y en mitad de la batalla urbana habrá también civiles. Su presencia allí dificultará la ejecución de las operaciones.

Paso a paso

Existen, además, algunas reglas especiales que deben tenerse en cuenta cuando se llevan a cabo operaciones ofensivas

en áreas edificadas. En primer lugar y debido a la complejidad de la tarea, el plan ha de ser sencillo y progresivo. Casi siempre es mejor proceder paso a paso.

En segundo, los mandos han de estar preparados para delegar el control hasta un extremo al que quizá ni estén acostumbrados. En la mayoría de las demás situaciones tácticas, el oficial puede ver físicamente a gran parte de su unidad y, en consecuencia, ejercer el control sobre ella. Pero en un pueblo o una ciudad esto no es posible. Las acciones tienden a ser limitadas, independientes, a nivel de pelotón e, incluso, individuales.

Los mandos deben mantenerse en primera línea. Han de dividir la zona táctica en varios sectores, adjudicando objetivos limitados dentro de éstos a los pelotones y las secciones.

Tercero, la limpieza de edificios ha de hacerse a fondo.

Carros y zapadores

Finalmente, deben aprovecharse al máximo las armas y medios de apoyo. Se emplearán morteros y artillería para ablandar al enemigo antes del asalto. Los carros son eficaces en el apoyo a la infantería en estas circunstancias, pues su armamento principal puede abrir boquetes de acceso en las paredes, sus ametralladoras pueden respaldar el avance de los infantes y su coraza puede ofrecer protección cuando se hayan de atravesar terrenos expuestos.

Vulnerabilidad

Sin embargo, los carros son muy vulnerables en las zonas edificadas. La infantería de acompañamiento limpiará, por tanto, las casas vecinas, donde puede acechar el mayor peligro para los carros.

El apoyo de los zapadores es muy importante en áreas derruidas. Las excavadoras apartarán los cascotes y abrirán caminos para los vehículos, al tiempo que el personal detectará y desactivará minas y trampas explosivas en las casas que se asalten. Los zapadores son expertos en salvar obstáculos, en eliminarlos y en crearlos cuando fuera necesario.

El equipo necesario

La elección de equipos y armas especiales reviste gran importancia en las operaciones de combate urbano. Hay ejérci-



El Ejército soviético posee una amplia gama de armas lanzallamas, desde las portátiles para la infantería a otras más pesadas instaladas en carros de combate, como en este T-54/55.

Qué llevar al combate

Armas

Además de las armas normales de infantería, las que siguen pueden ser de utilidad:

1 Cañones sin retroceso de 106 mm.
2 Lanzallamas.
3 Lanzagranadas contracarro Instalaza M-65 de 88,9 mm.
4 Cargas de demolición.
5 Misiles contracarro (sólo cuando no se disponga de nada más adecuado).
6 Escopetas.
7 Subfusiles.
8 Pistolas (para combatir en lugares cerrados).
9 Fusiles de precisión.
10 Lanzagranadas de 40 mm adosados a los fusiles.
11 Morteros de 60 y 81 mm.
12 Lanzagranadas contracarro Instalaza C-90C.

Nota: La munición de 7,62 mm es más adecuada que la de 5,56 mm para el combate urbano. Una MG-3 puede abrir boquetes en los tabiques de las casas.

Munición

Se necesitan tantas granadas como se puedan llevar con comodidad, además de un buen suministro de éstas y de munición para las armas individuales. Los cartuchos de 5,56 mm tienen la ventaja de ser más ligeros que los de 7,62 mm y más fáciles de usar en lugares cerrados. También se necesitará:

1 Granadas fumígenas ordinarias y de fósforo blanco.
2 Gas lacrimógeno.
3 Munición trazadora para señalar objetivos.

Equipo

1 Escaleras de asalto.
2 Cuerda.
3 Escaleras de cuerda.
4 Linternas.
5 Arpeos.
6 Material sanitario adicional.

Abajo: Hay ejércitos que carecen de armas específicas para el asalto, pero, en cambio, los norteamericanos son muy conscientes del valor de tales medios en el combate callejero. En la fotografía, un prototipo de arma de asalto polivalente portátil para la eliminación de casamatas.



tos que ya no disponen de lanzallamas, armas de gran valía en estas condiciones, pero sí los tienen los soviéticos y norteamericanos. Éstos, los alemanes y los británicos los emplearon a gran escala durante la Segunda Guerra Mundial, pues descubrieron que eran idóneos para limpiar edificios y casamatas.

Otra arma muy adecuada es el lanzagranadas acoplado a los fusiles (como los de 40 mm), capaz de lanzar proyectiles de alto explosivo a través de ventanas, puertas y otras aberturas de las casas.

Una de las necesidades más perentorias es, quizá, la de abrir agujeros en las paredes para poder penetrar en las casas. Cuando faltan los carros, a veces se recurre a armas como los misiles Milan o los lanzagranadas, como los Instalaza C-90C. Ambos han sido diseñados para perforar blindajes, algo muy distinto, pero todavía poseen cierta eficacia contra las paredes.

Finalmente, otros complementos muy valiosos son los que sirven para escalar, como las escaleras de cuerda y los arpeos. A veces es imposible entrar en una casa por la planta baja y se necesita un medio rápido para llegar hasta una ventana del primer piso.

Las técnicas de combate urbano están muy desarrolladas. Europa está densamente urbanizada, de modo que en caso de conflicto se producirían numerosas batallas entre áreas edificadas.

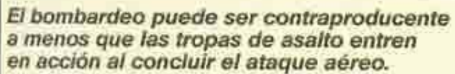


Arriba: An Loc, Vietnam del Sur, demostración clara de la destrucción ocasionada por los combates urbanos, después de dos meses de choques y 50 000 disparos de la artillería del EVN.

Abajo: Miembros de la Fuerza de Servicio Metropolitano del Regimiento Paracaidista demuestran su forma de tratar a los prisioneros. La conducción de éstos no debe debilitar a las unidades de asalto.



BOMBARDEAR O NO BOMBARDEAR



El bombardeo puede ser contraproducente a menos que las tropas de asalto entren en acción al concluir el ataque aéreo.



Bombas frenadas lanzadas por aviones Su-25 "Frogfoot" en un pueblo afgano justo antes del asalto de las fuerzas terrestres. Los bombardeos advierten al enemigo, que puede abandonar sus posiciones.



LA LIMPIEZA DE EDIFICIOS

En el combate callejero, el defensor parece tener todas las ventajas de su parte —abrigo, visión de conjunto, la protección de trampas explosivas y edificios fortificados a conciencia—, mientras que el atacante no tiene más remedio que exponerse a tales peligros si lo que quiere es cumplir con su misión y desalojar al defensor de sus posiciones. Sin embargo, una planificación y una preparación cuidadosas, habilidad y paciencia pueden reducir grandemente los riesgos y ayudar a que tal misión sea un éxito. Esta entrega de las *Tácticas de combate* trata sobre la forma en que el atacante debe equiparse y prepararse para luchar en áreas edificadas, y cómo limpiar un edificio a nivel de pelotón o de sección.

Ante todo hay que planificar el asalto ayudándose de mapas, fotografías aéreas, callejeros de la ciudad y cualquier otra información disponible.

Material básico

Antes de lanzarse al peligroso negocio de la lucha callejera, el soldado debe preparar su equipo, la munición y los planes de evacuación sanitaria. Deberá desprenderse de cualquier complemento voluminoso, como la mochila y las herramientas de zapa, pues podrían dificultar los movimientos al tener que pasar por boquetes en las paredes, pasillos y puertas; este tipo de combate exige velocidad y rapidez de reflejos.

Los asaltantes deben llevar tantas linternas como sea posible para inspeccionar el interior de las casas; los prismáticos, debido a que aumentan la luz disponible, servirán para observar ventanas y zonas en sombra. Equipos absolutamente vitales son las sogas, arpeos y escalas de cuerda. Pero mejor que estas últimas son aún las escaleras de aluminio, que pueden apoyarse contra una pared y facilitar el acceso rápido a un piso alto sin necesidad de entrar en él por la planta baja.

Armas y municiones

Debe preverse la cantidad de munición que se llevará al combate, tanto si es una misión de limpieza de edificios como de calles. En tales acciones se gasta mucho parque, y hay que asegurarse de que cada hombre dispone de todo el que pueda llegar a necesitar. Cada soldado llevará granadas de sobra y, algunos, lanzagranadas

Un "soldado" sudvietnamita de 12 años posa con su lanzagranadas M79 de 40 mm, un arma excelente para el combate callejero: con un poco de práctica, puedes colar un proyectil por una ventana a 200 m.



Las ametralladoras son idóneas para cubrir el asalto a una casa. Si ésta no está preparada, la MG puede abatir a los defensores al menor descuido de éstos.

EL COMBATE URBANO

El éxito en la limpieza de edificios depende de una buena planificación previa, de una técnica depurada de avanzar habitación por habitación, del empleo del fuego y la maniobra, de un mando competente y de un factor sin el que todo lo demás es ocioso: el espíritu de lucha.

M-79 de 40 mm. Esto es muy importante.

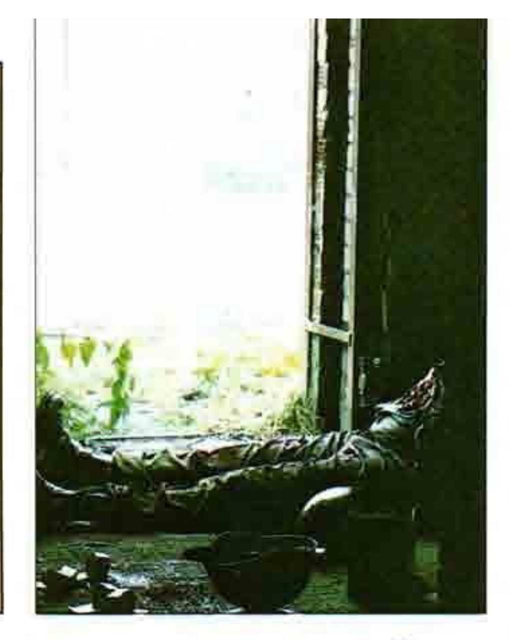
También se necesitará munición trazadora. En la confusión que se produce en esta clase de choques, resulta particularmente difícil, cuando no imposible, señalar objetivos con precisión. La manera más simple de hacerlo es, con diferencia, avisar a quien corresponda que observe dónde dan tus trazadoras, que será allí donde se encuentre el enemigo. Si no se dispone de trazadoras o éstas se han agotado, será necesario transmitir órdenes de fuego muy precisas.



EFECTOS DE ARMAS DE INFANTERÍA

Proyectil o arma	Distancia en metros	Efecto en diferentes materiales — Perforación en milímetros: Pino	Arena	Cemento
Bala de 5,56 mm	25	265	35	35
	100	570	90	33
	200	635	90	30
Bala de 7,62 mm OTAN	25	330	130	60
	100	470	110	60
	200	1.060	190	60
MG M2 de 12,7 mm (bala normal)	200	330 (roble)	355	25
MG M2 de 12,7 mm (bala perforante)	200	n.d.	355	50
LAW de 66 mm (HEAT)	Todas distancias	n.d.	1.830	610
CSR de 90 mm (HEAT)	Todas distancias	n.d.	1.060	610
DRAGON (HEAT)	Todas distancias	n.d.	2.440	1.220

n.d.: información no disponible



Esta fotografía de un asaltante herido ilustra la Lección Número Uno del combate callejero. Si el defensor ha dejado un punto de acceso desguarnecido, lo más normal es que no se trate de un error, sino de una "trampa para bobos".

Otro factor importante es la posibilidad de abrir boquetes en las paredes de los edificios para poder entrar en ellos. Ello se consigue con un arma contracarro o con cargas preparadas expresamente. Si se dispone de carros, ellos se ocuparán de todo.

Las bajas

Finalmente, deben realizarse los preparativos sanitarios, pues el número de bajas será posiblemente alto. Cada hombre debe llevar apósitos y dosis de morfina adicionales. Asimismo, ha de tenerse una cantidad extra de agua potable y camilleros de reserva. Se prepararán los planes de evacuación de bajas, así como de prisioneros y habitantes locales. Debe advertirse a los civiles que no salgan a la calle y se oculten en los sótanos, a ser posible lejos de las áreas de combate inmediatas.

Una vez terminados todos estos planes y preparativos, puede comenzar la limpieza de edificios propiamente dicha. En este tipo de lucha se establecen objetivos limitados. Un pelotón es la unidad mínima adecuada para tomar una casa de tamaño normal. Las secciones y pelotones pueden ayudarse entre sí trabajando paralelamente, por ejemplo, cubriendo la acera opuesta de una calle.

Los pelotones pueden organizarse de la siguiente forma:

A Suboficial jefe.

B Escuadra de asalto: dos hombres para entrar en la casa, dos granaderos y un vigilante.

C Escuadra de cobertura: segundo al mando y un tirador de MG.

El procedimiento operativo de un pelotón es como sigue:

1 La escuadra de cobertura ocupa una posición de tiro que domine el punto de ingreso y, si es posible, bloquee cualquier intento de huida enemigo.

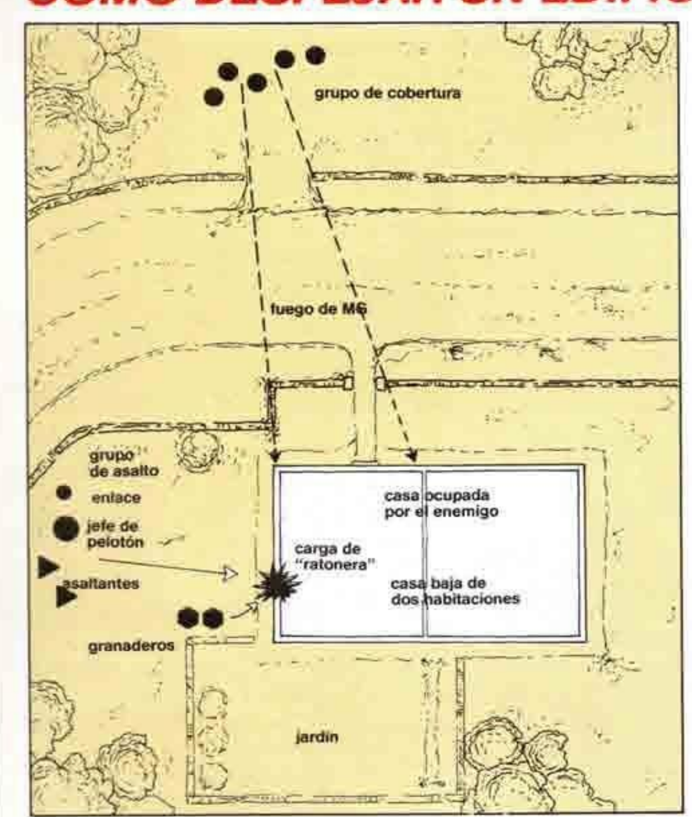
2 Tan pronto como empieza el fuego de cobertura, los granaderos arrojan granadas y los otros dos hombres entran en la casa. Si es posible, ha de entrarse por el tejado, nunca por la planta baja. Quizá para ello haya que abrir un boquete en una pared. Una vez los dos hombres dentro, aseguran la habitación de entrada.

3 El jefe del pelotón, los granaderos y el

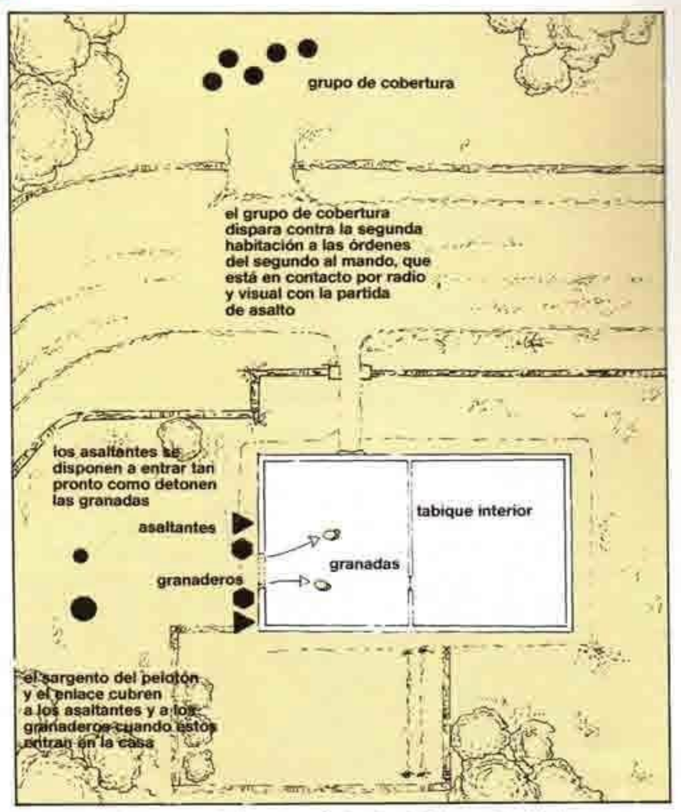
Francotiradores
En estas circunstancias es ideal el concurso de un francotirador. Éste se hallará como en el cielo entre las ruinas y los cascotes, y no hay cosa que más paralice al enemigo que saber que, si intenta salir al exterior, hay un tirador de primera esperando a que asome la cabeza.

Fusiles compactos
Los nuevos fusiles ligeros y compactos (FAMAS, Steyr AUG, CETME L) suponen una gran ventaja respecto de los tradicionales, entre otras cosas porque su menor calibre —5,56 mm— permite llevar más cantidad de munición. Además, a veces incorporan modernos visores ópticos y, siempre, son más manejables en los espacios reducidos del interior de un edificio. Sin embargo, su potencia de fuego es menor.

CÓMO DESPEJAR UN EDIFICIO



Bajo el fuego de cobertura del grupo de apoyo, los granaderos del elemento de asalto avanzan, colocan la carga "de ratonera" contra una pared exterior y se ponen a cubierto. Tan pronto como detona la carga, pasa a la acción el grupo de asalto.



Los granaderos se sitúan a cada lado del boquete de ingreso, con los asaltantes junto a ellos, y lanzan granadas al interior. El sargento y el enlace vigilan los alrededores hasta que las granadas hacen explosión. Si la maniobra es demasiado expuesta puede recurrirse al empleo de humo.

vigilante entran en la casa. Entonces los granaderos limpian el edificio, habitación por habitación, planta por planta, de arriba a abajo. El vigilante permanece en el punto original de entrada y mantiene el contacto con la escuadra de cobertura.
4 Cuando la casa ha sido asegurada, el pelotón se reorganiza, ya sea dentro o fuera de la misma, dependiendo de la próxima tarea.

Habitación por habitación

La forma de limpiar una casa es la siguiente:
1 Se lanza una granada en una habitación y, nada más detone, se entra en la misma empeñando al enemigo con fuego automático o a la bayoneta.
2 Se hace fuego contra los rincones y otros escondites obvios.
3 Se dispara contra el techo y el suelo para desanimar a cualquier enemigo que haya en los pisos superior o inferior.
4 Cuando se suban o bajen escaleras, hágase rápidamente y con fuego de apoyo.

Asalto de sección

Si la limpieza de un edificio se asigna a una sección, ésta se organizará de la forma que sigue:

LA TÉCNICA DE INGRESO



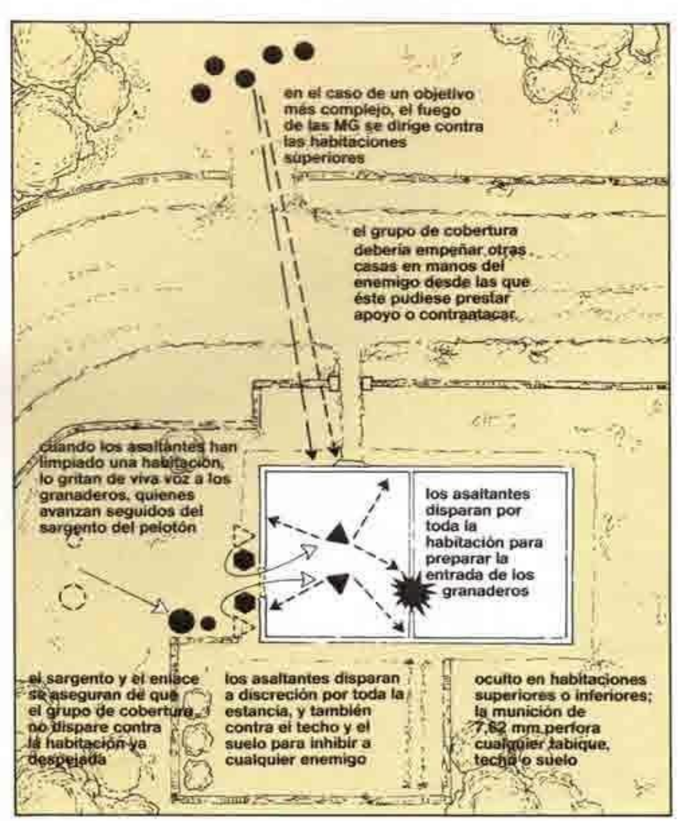
La aproximación a la casa se hace a cubierto y de forma que el elemento de apoyo pueda batir la mayor parte de ésta y sus inmediaciones. El punto de ingreso debe decidirse de antemano: unos segundos de vacilación pueden costar caros.



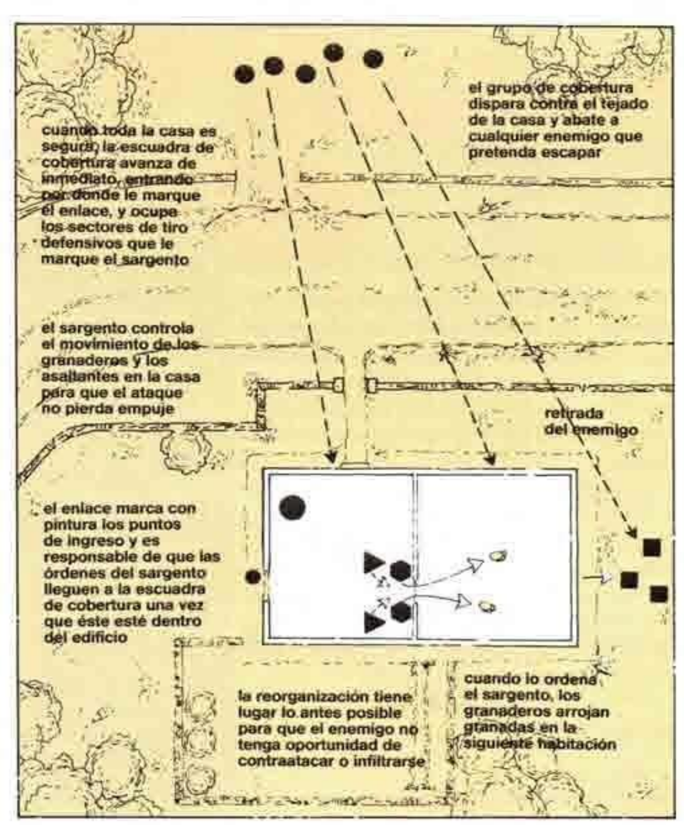
Es preferible colocar las granadas que lanzarlas de cualquier manera, y siempre es mejor limpiar una casa de arriba a abajo que al revés. Pero esto no es siempre posible, sobre todo cuando el bombardeo preliminar ha sido fuerte.



Nada más estalle la granada, el asaltante entra en la habitación disparando contra todo lo que pueda ser una amenaza. Un momento de duda puede dar al enemigo la posibilidad de recuperarse del shock inicial.



Tan pronto como detonan las granadas, los asaltantes entran en el edificio. Espalda contra espalda, hacen ráfagas controladas por toda la habitación y eligen el punto de ingreso a la próxima estancia. El fuego de apoyo empieza a batir los pisos superiores y otras habitaciones.



El sargento entra en la casa para controlar el siguiente ataque. El enlace permanece en el punto de ingreso al edificio y transmite las órdenes del interior al exterior. Los granaderos se preparan para anular la siguiente habitación, cuya puerta habrá sido abierta a patadas por los asaltantes.

1 Pelotón de limpieza: su misión es asaltar la casa y asegurarla habitación por habitación, tal como hacían los granaderos en el ataque a nivel de pelotón.
2 Pelotón de cobertura y bloqueo: estará integrado por un pelotón o, posiblemente, por el resto de la sección.
3 La reserva: si se necesita parte del grupo de cobertura y bloqueo como refuerzo en la casa, será obligado disponer de una reserva, probablemente al mando del sargento de sección. Esta reserva asume las funciones del elemento de cobertura, al tiempo que se preocupa de llevar munición al elemento de asalto y de evacuar las posibles bajas.

Cuando se lleve a cabo un asalto a edificios, tanto a nivel de pelotón como de sección, conviene seguir el método que acabamos de ver. La improvisación en el último momento sólo sirve para padecer mayor número de bajas. En cambio, un buen fuego de apoyo y una planificación cuidadosa pueden superar la defensa enemiga más tenaz.

Pero el combate urbano es una labor muy lenta. El objetivo final es siempre desalojar al enemigo procurando sufrir la menor cantidad de pérdidas humanas, e incluso materiales.



Sin una comunicación eficaz, el fuego de apoyo puede dirigirse contra habitaciones equivocadas y causar bajas entre los propios asaltantes, por lo que es importante controlar bien las escuadras de armas colectivas y asegurarse de que éstas están en contacto visual permanente con el enlace. Éste, a su vez, debe saber cómo va la operación en la casa.

ASEGURAR LAS CALLES

El conocimiento de las técnicas de limpieza y desalojo de edificios y de calles, y del combate en áreas urbanas en general, es trascendental para el infante moderno. Si estallase una guerra abierta en Europa entre los dos grandes bloques militares —una posibilidad que esperemos sea cada vez más remota—, gran parte de los combates terrestres tendrían lugar en la República Federal de Alemania, que es una de las zonas más densamente urbanizadas de todo el continente.

En esta entrega de las *Tácticas de combate* nos ocuparemos de las formas de arrebatar al enemigo el control de una calle, procedimientos que figuran en los manuales de combate urbano de la mayoría de los ejércitos.

Hasta ahora hemos hablado del combate en áreas urbanizadas en general y de la limpieza de edificios en particular. Las técnicas para el desalojo de un edificio sirven de base para operaciones mayores y más complejas dentro de una ciudad, a saber, el control de toda una calle y de la totalidad del casco urbano. La limpieza de un grupo de edificios es, obviamente, una combinación de operaciones menores de desalojo de viviendas.

Limpiar una calle

Asumiendo que el objetivo es una calle normal de las ciudades europeas, relativamente ancha, el atacante deberá emplear por lo menos dos secciones, una a cada lado de la calzada. El avance de éstas será controlado por el oficial al mando de la compañía, quien seguramente mantendrá su tercera sección como reserva para hacer frente a cualquier imprevisto.

Es muy aconsejable que las dos secciones avancen "por saltos", es decir, que una de ellas se mueva algo por delante de la otra, de manera que pueda hacer fuego a través de la calle contra cualquier enemigo al que se disponga a desalojar la tercera sección de la compañía.

Dentro de cada sección, también sus pelotones se proporcionarán respaldo mutuo. Una vez capturado un edificio, un pelotón lo convertirá en una base firme. A partir de ésta, el siguiente pelotón montará su ataque contra la casa adyacente. De ser posible, el teniente de la sección mantendrá sus pelotones a la distancia conveniente para transmitirles órdenes oralmente o por signos.



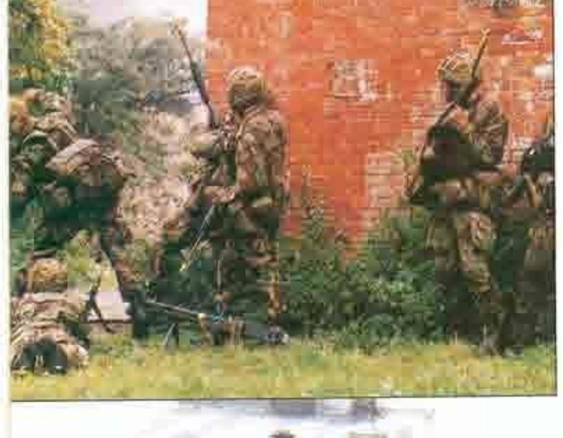
Un fusilero hace fuego automático contra el enemigo en el transcurso de unas maniobras de las promociones de la Academia de Infantería británica. Los cadetes intentan desalojar al enemigo de una localidad que tiene en su poder.

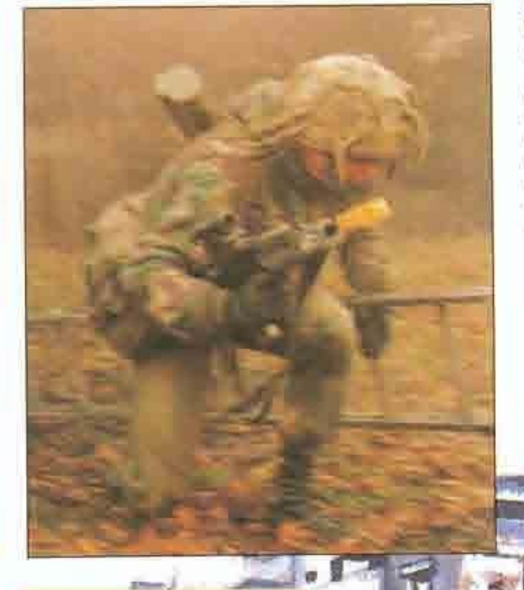
La limpieza de calles se rige por los mismos principios que la de edificios, pero supone problemas de control y de mando mucho más complejos. En otro orden de cosas, el soldado de la fotografía se está exponiendo inútilmente: si quiere observar, ha de hacerlo en posición de cuerpo a tierra.



Cuando las secciones de asalto pasan a la acción, las de reserva deben ocupar de inmediato el terreno que aquéllas han tomado. Si se quiere conservar terreno, hay que ocuparlo.

Arriba: El sargento de un pelotón indica el próximo objetivo de su unidad al jefe del elemento de cobertura.





Izquierda: Equipado con escaleras de aluminio, el grupo de asalto carga bajo la cobertura del fuego de apoyo, no del resto de la sección, sino de toda la compañía. La esencia del combate callejero está en que sólo se mueva un elemento a la vez, con el máximo fuego de supresión contra el resto de la posición enemiga, y con la intención de tomar inicialmente sólo una parte del objetivo.

Bombardeo
El bombardeo aéreo dificulta la vida al infante que deberá combatir entre montañas de escombros, pero si el objetivo puede ser bombardeado con precisión antes del ataque de la infantería, el trabajo de ésta será más sencillo.

Artillería
Un bombardeo artillero muy prolongado puede desalojar al defensor de los pisos altos y obligarle a concentrarse en las plantas bajas. Además, un bombardeo intenso puede destruir algunos reductos.

Warrior
Vehículos como el Warrior, con un cañón de 30 mm, son una adición importante a la infantería. Una ráfaga de seis disparos de munición perforante con efecto secundario ciertamente puede suprimir al enemigo.

Carros de combate
Los carros pueden ser muy eficaces en la lucha callejera, a pesar de que su movilidad queda limitada. Una docena de disparos perforantes seguidos de otros tantos rompedores tienen un efecto innegable en el enemigo. Los carros se usarán en solitario o en pequeños grupos, pero siempre con la adecuada protección de infantería.

ATAQUE A UN REDUCTO

La toma de una calle se asigna generalmente a una compañía (tres secciones). Una vez que el capitán de la compañía ha identificado el objetivo, establecerá su puesto de mando en una casa desde la que pueda mantenerse en contacto con las dos secciones en vanguardia.

Lanzagranadas
Si bien no pueden destruir un reducto enemigo ni abrir boquetes por los que pueda pasar un hombre, sí que tienen un efecto de shock en el enemigo, al que pueden herir o matar. El Instalaza C-90C carece de munición rompedora contra casamatas.

Día o noche
Contrariamente a la creencia general, de noche la infantería puede tomar un objetivo urbano limitado y asegurarlo totalmente. La mejor forma de entrar en un área defendida es hacerlo en cuanto la artillería deja de disparar, nada más despuntar el día.

Barricadas
Las únicas carreteras en las que no habrá barricadas serán aquellas que lleven a zonas de estrangulamiento. Las barricadas han de estar minadas y cubiertas con fuego automático desde arriba, delante y atrás.

Edificios dominantes

Tomar sucesivamente los edificios a medida que una sección avanza por una calle puede llegar a ser un caos. Tal proceder va menguando potencial humano a la unidad, lo que se acentúa cuando el enemigo amenaza con recuperar alguna de las casas ya aseguradas. La solución estriba en identificar y asegurar los edificios dominantes de la calle, aquellos desde los que se pueda cubrir con el fuego las casas circundantes y aislarlas. Esta tarea puede dejarse en manos de francotiradores individuales, lo que apenas merma efectivos a la unidad.

Obviamente, será más difícil controlar edificios por la noche, pero los aparatos de visión nocturna y los intensificadores de imagen serán de nuevo uno de nuestros principales aliados. Sin embargo, es ilusorio esperar que un francotirador se pase toda una noche observando por un intensificador, al tiempo que vigilar una casa con varios hombres durante 24 horas es, de nuevo, un desperdicio de medios.

Limpiar una población

Cuando se trata de poblaciones enteras, el problema es incluso más complejo. Si bien puede asegurarse una aldea de cuatro o cinco edificios, e incluso un grupo de casas de campo, con una sección, la limpieza de toda una población requerirá el concurso de una compañía completa y, más probablemente, de un batallón. Las ciudades mayores supondrán el empleo de brigadas e incluso de divisiones.

El potencial de un área urbana para impedir, ralentizar, complicar y frustrar



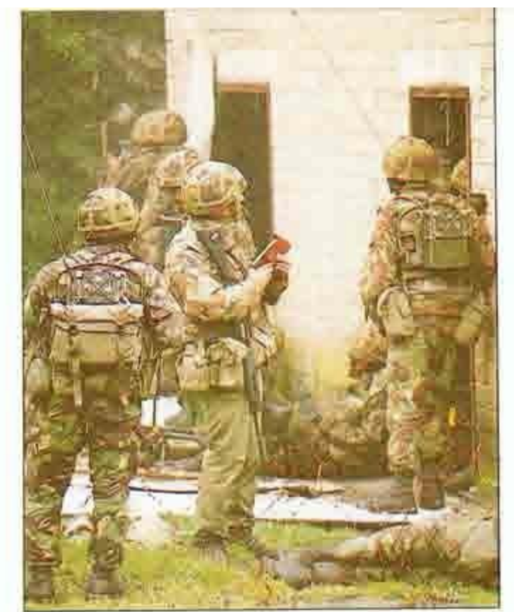
El tirador de una ametralladora bate el siguiente objetivo de la sección mientras el grupo de cobertura se dispone a cruzar la calle. Lo más indicado, empero, es pasar de una casa a otra abriendo una "ratonera" en las paredes medianeras, aunque ésta haya de hacerse con un martillo de dos manos. A veces, el sudor ahorra sangre.

Lanzallamas
Los soviéticos y los norteamericanos son conscientes desde hace años de la validez del lanzallamas en este tipo de combate, y han desarrollado una gama de armas que van desde contenedores de *napalm* propulsados por cohete a equipos más convencionales y que van montados en carros de combate.

Localizar al enemigo
No siempre es fácil. El combate callejero es un letal juego del escondite: un solo fallo y puedes encontrarte aislado y sometido al fuego de los dos bandos.

Munición
En el combate callejero se consume más munición que en ningún otro tipo de operación. A veces no basta con que cada hombre lleve sus cargadores de 30 ó 20 cartuchos, y debe designarse algún proveedor que transporte cargadores y munición suelta para sus compañeros; cada sección y compañía debe poseer sus propias reservas.

Una base firme
El ataque debe empezar desde una base firme, que sea defendible y segura frente a contraataques. El objetivo debe limitarse a un edificio clave que domine a los demás.



Una escuadra de apoyo se dispone a cruzar una calle bajo la cobertura del elemento de asalto, que hará fuego de supresión desde el edificio de enfrente. Idealmente debe evitarse este tipo de acciones: lo normal es avanzar casa por casa del mismo lado de la calle, mientras otra sección avanza por el lado contrario.

nuestro avance es enorme. Usando la jerga militar moderna, una zona urbana es un "multiplicador de fuerza" para el defensor. En otras palabras, unos cuantos hombres decididos y equipados de forma conveniente pueden inmovilizar a una fuerza mayor durante largo tiempo.

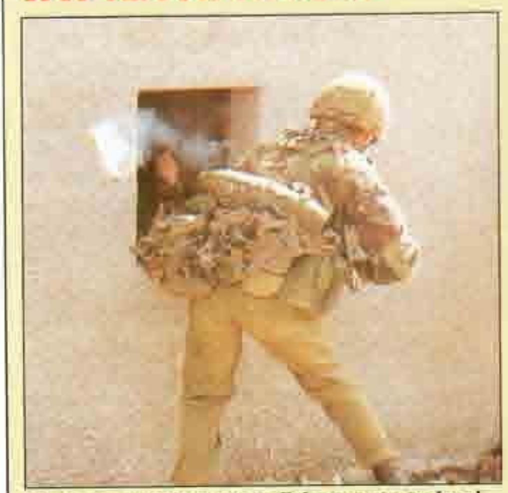
Cuando se trate de limpiar un pueblo pequeño y definido, se empleará el siguiente procedimiento:

1 Se formará un grupo de bloqueo, que deberá situarse en una posición desde la que pueda cortar cualquier intento de retirada enemigo. Esta posición debe alcanzarse evitando ser detectado, lo que resulta bastante difícil en una ciudad grande.

2 Se necesitará un segundo grupo, que proporcionará fuego de cobertura en toda la calle mayor de la ciudad. Es importante que este grupo ejerza una observación estricta de cada edificio. Si puede eliminar a algunos soldados enemigos antes de que pase a la acción el elemento de asalto, habrá facilitado en cierta manera la labor de éste.

3 Finalmente, el grupo de asalto será el que limpie la ciudad, lo que puede significar el combate casa por casa. Este elemento deberá seguir los principios básicos de la toma de edificios. Sin embargo, aunque sea capaz de asegurar cada casa, también debe tomar toda la ciudad lo antes posible. Para ello, procurará sacar al enemigo al descubierto y empujarlo hacia el sector de tiro del elemento de bloqueo.

INFILTRACIÓN



Si no se puede ocupar físicamente todo el terreno tomado al enemigo, existe la posibilidad de que éste se infiltre de nuevo por la noche y aparezca en zonas que se consideraban seguras, quizá en la inmediata retaguardia.

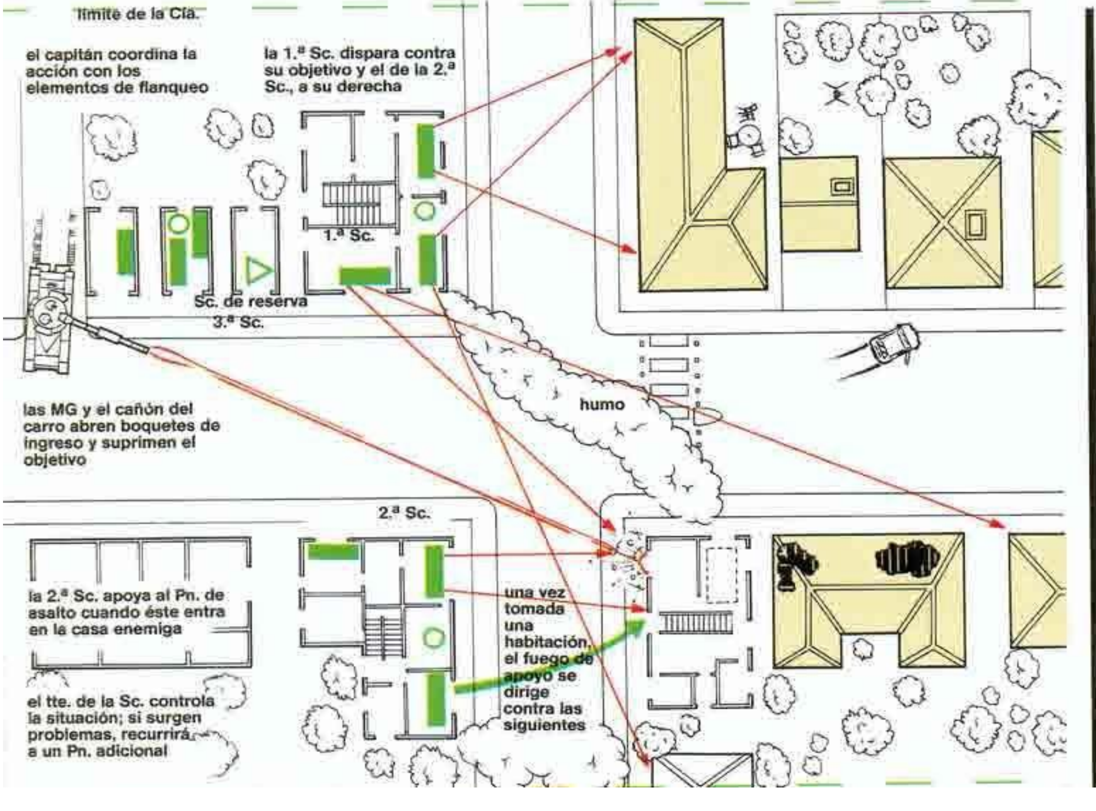
Precauciones

Este tipo de combate es duro y exigente, y el asaltante deberá tener siempre presentes varios aspectos particulares. En primer lugar, el enemigo no tiene por qué estar siempre *dentro* de los edificios. Los jardines y solares pueden proporcionarle una cobertura, si no mejor, al menos no tan

LIMPIAR UNA CALLE

- pelotón de ocho hombres
- PdM de la compañía
- PdM de la sección
- dirección del asalto
- punto de ingreso
- fuego de supresión
- edificio seguro
- edificio en poder del enemigo

Ésta es la forma en que una compañía (Cía.) de infantería avanza con dos secciones, manteniendo la tercera en reserva para ocupar el terreno tomado al enemigo. La compañía acaba de establecer una base firme a ambos lados de la calle, frente a la zona ocupada por el enemigo. La 2.ª Sección (Sc.) ataca en principio con un pelotón (Pn.), mientras el resto de la compañía proporciona fuego de apoyo y suprime todas las posiciones enemigas que pudiesen respaldar al edificio-objetivo.

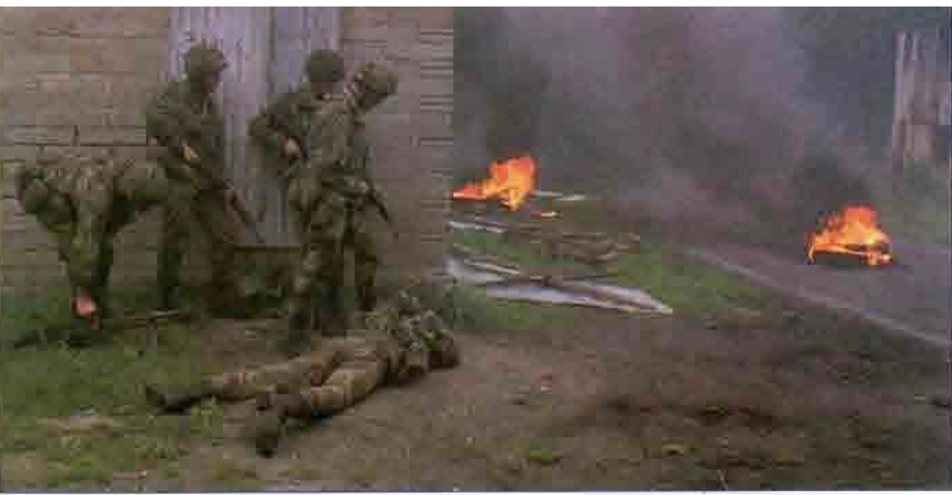


El Pn. de asalto de la 2.ª Sc. sólo se ocupará de dos o tres habitaciones, dejando el resto de la casa al 2.º Pn. Tan pronto como la casa queda asegurada, el fuego de apoyo bate el próximo objetivo de la Sc.





La forma correcta de solucionar un problema: una ráfaga a través de la ventana para tener al enemigo con la cabeza gacha, se lanza una granada y, cuando ésta detona, se entra para desalojar al contrario a tiros y a la bayoneta.



El capitán de la compañía debe situarse allí desde donde pueda controlar a las secciones de asalto y observar la acción en su conjunto. Pero, al mismo tiempo, no puede verse envuelto en los tiroteos. Tendrá dos operadores de radio, uno en contacto con las secciones, y el otro, con el mando del batallón.

evidente. Si el enemigo sabe lo que se lleva entre manos, distribuirá sus fuerzas en el exterior y el interior de las casas.

En segundo, el combatiente ha de ser consciente de la importancia de las granadas en el combate urbano, como también de que el número de éstas que puede llevar cada hombre es limitado.

Los manuales del US Army aconsejan el empleo liberal de granadas antes de entrar en cada habitación. La realidad es que las granadas son pesadas y ocupan mucho espacio en los correajes del soldado. No se pueden llevar muchas, y a veces el reabastecimiento de las mismas puede ser dificultoso.

Si lanzan una granada a cada habitación, los asaltantes se quedarán pronto sin reservas, quizá en el momento en que más las necesiten. Por tanto, en otros ejércitos se aconseja un dispendio más moderado de municiones. Es una simple cuestión de disciplina en combate.

En tercer lugar, hay que disparar a través de todas las puertas, techos y tabiques de madera antes de entrar en las habitaciones. Pero esto no es suficiente. Recuerda que en las habitaciones se debe entrar lo antes posible, y antes lanzar una granada siempre que se disponga de las suficientes. Si no es así, puedes pedirlas a otro cuya misión o posición no sea tan peligrosa como la tuya.

Cuidado con las trampas explosivas. Si algo se interpone en tu camino, no lo muevas. Las trampas explosivas son relativamente fáciles de construir y constituyen armas ideales para el defensor a la desesperada. Pueden ser detonadas al cerrarse un circuito eléctrico, al aplicar presión sobre un artificio, o bien cuando se libera la presión sobre el mismo.

Con el fuego de apoyo del resto de la Cía., una Sc cruza la calle por las alcantarillas para entrar en la casa siguiente. La limpieza del edificio habitación por habitación es dirigida por los cabos de las escuadras según las órdenes recibidas.

Ahora que se han asentado en los dos lados de la calle, los grupos de fuego tomarán posiciones en los pisos altos desde los que puedan cubrir toda la calle. De nuevo, sólo una unidad de la compañía se moverá cada vez, utilizando escaleras de aluminio para llegar al tejado del próximo edificio y empezar a desalojarlo de arriba a abajo. Si el Pn. padece muchas bajas, el de reserva se unirá a él. Si la sección está en dificultades, aguantará en su sitio hasta que la releve la de reserva. El proceso continúa casa por casa, calle abajo.

DEFENDER UNA CASA

Cuando se defiende una posición estática, una de las prioridades es impedir como sea que el enemigo pueda acercarse a la misma. Esto puede hacerse de dos maneras. En primer lugar, concentrando la máxima potencia de fuego contra el avance de las tropas de asalto, y en segundo, poniendo obstáculos en su camino. Esto último ralentizará su ataque y lo hará más difícil y peligroso, pues obligará al asaltante a seguir por unas rutas que previamente habrá elegido el defensor. En esta entrega de las técnicas de combate urbano veremos el tipo de obstáculos que emplean los infantes del Ejército norteamericano para defender pueblos y ciudades.

Los obstáculos se dividen en dos categorías: los pensados para detener a las tropas a pie; y construcciones mayores y más complejas concebidas con el fin de detener vehículos, desde simples *jeeps* a medios acorazados.

Los obstáculos antipersonal son ligeros —las barricadas y las alambradas son los más comunes—, pero esto no significa que se puedan levantar rápidamente. Las alambradas se suelen emplear en combinación con varios tipos de artificios explosivos para crear un obstáculo en profundidad. Las minas son particularmente idóneas debido a la dificultad de neutralizarlas: aparte de estar diseminadas por una amplia área, su detección y desactivación pueden costar vidas.

Si un campo de minas es apoyado con fuego de armas individuales y colectivas de tiro tenso, el paso a través de él será difícil y costará al enemigo un buen número de bajas.

Dónde colocar una alambrada

Como sucede con cualquier otra posición defensiva, la situación es muy importante. Un obstáculo minado y alambrado no sirve de nada si el enemigo puede rodearlo.

Deben elegirse lugares como cruces de calles, y callejuelas y pasajes estrechos, pero no hay que olvidar a los edificios propiamente dichos. Una habitación llena de alambre de espino es un obstáculo muy difícil de salvar. Debido a su escasa entidad física, el alambre resiste muy bien los efectos de las cargas de demolición explosivas.

En una localidad defendida no podrás ocupar todos los inmuebles, así que asegúrate de que aquellos que no estén bajo tu control no sean utilizados por el enemigo. Lo conseguirás demoliéndolos o llenándolos de cargas explosivas y minas detonadas por control remoto.

PRENDAS Y EQUIPO

1. El equipo ha de ser el mínimo imprescindible para que puedas moverte libremente dentro de la casa y a través de boquetes y ventanas. Debes llevar la máscara antigás, agua y toda la munición que puedas.

2. Los chalecos antibala con cartucheras y bolsillos integrados son mejores que los correajes ordinarios, pues en ellos el peso está mejor repartido y no se engancharán cuando pases por sitios difíciles.

3. Un complemento vital son unos protectores auditivos. Deben reducir el fragor del tiroteo pero permitirte oír las voces de mando.

4. Consigue rodilleras y coderas, que empaparás en agua antes de entrar en combate.

5. Lleva puestos el casco y las gafas de plástico para proteger el rostro y los ojos del polvo y los fragmentos de ladrillos.

6. Lleva contigo dotaciones adicionales de apósitos de campaña y morfina.



El enemigo empleará fuego de mortero de hostigamiento para restringir tu movilidad, causarte bajas e impedir que objetivos avanzados y aislados puedan recibir refuerzos.



En la base de todos los muros de carga de los edificios se colocarán alambradas fijadas a estacas de 1,80 m para impedir que el enemigo pueda colocar cargas de demolición. Por lo menos deben ponerse dos filas de alambre de espino.

Salvo que el enemigo consiga lanzar un vehículo contra las alambradas y abrir un pasillo, seguramente no tendrá más opción que acercarse y cortarlas a mano o volarlas, una perspectiva nada interesante cuando se está bajo el fuego automático proveniente de posiciones dominantes. Pero si, además, se han añadido "trampas para bobos" al obstáculo, la tarea es casi imposible.

El alambre de espino en espiral o alambrada plegable (o concertina) es muy fácil de manejar y colocar. Se presenta adujado en rollos, pero, una vez liberado, se despliega formando una especie de barrera tan alta como profunda. Y, desde luego, no es de ese tipo de alambre que puedas ver en los prados para retener a las reses.

PREPARAR LA DEFENSA DE UNA CASA

Las maneras de defender un inmueble son muchísimas, tantas que el único factor determinante es el tiempo. Una vez preparados los sectores y las posiciones de tiro, trabajarás sin descanso para conseguir la mejor defensa posible en el tiempo de que dispongas.

Dos capas de sacos terreros en el suelo impedirán que el enemigo, si consigue entrar en la casa, pueda dispararte desde el piso de abajo.

No olvides la **chimenea**: llénala de alambre de espino.

Elimina el enlucido de los techos y empléalo para llenar sacos terreros. Al quitarlo, impedirás que después te pueda caer sobre la cabeza.

Observación
Abre un agujero de observación en la pared de la buhardilla.

Agujeros para granadas. Unos pequeños agujeros en el suelo te permitirán arrojar granadas al piso de abajo desde tu puesto de combate.

Cubre las ventanas con **tela metálica** para que no puedan entrar ni arrojarte granadas por ellas.

Quita las baldosas del suelo debajo de las ventanas para que, si el enemigo entra por ellas, salte sobre una superficie irregular. Coloca clavos o cristales entre las vigas.

Abre agujeros en el suelo y coloca **escaleras de mano temporales**.

Casamatas de contingencia. Además de colocar tela metálica en las ventanas, prepárate una "casamata" con sacos terreros y muebles por si entra alguna granada o cede el techo. Si el enemigo entra en tu habitación, siempre podrás lanzar una granada por encima de tu refugio.

Terminados los preparativos, **destruye las escaleras** o cúbrelas con maderas erizadas de clavos.

Protección cercana. Dos filas de alambradas salteadas con minas antipersonal impedirán que el enemigo se acerque a colocar cargas de demolición.

Servicios públicos. El gas es siempre un peligro, así que corta la acometida externa de la casa. Lo mismo reza con la electricidad. Si el enemigo entra, combatir a oscuras siempre beneficia al defensor, quien conoce la distribución de la casa.

Combatir a oscuras. Las habitaciones estarán en penumbra o a oscuras, y tendrán alambre de espino a la altura del cuello y las pantorrillas. Esto retrasará al asaltante y te dará tiempo para cambiar de habitación.



Los tradicionales inmuebles de piedra centroeuropeos son ideales para la defensa. Suelen tener sótanos que pueden servir como reductos y paredes lo bastante gruesas para detener el fuego de armas portátiles.





Todos los accesos a la casa y posibles puntos de reunión estarán minados, alambrados y cubiertos con fuego automático. Este tipo de alambrada baja es muy eficaz y fácilmente ocultable entre la maleza y la hierba.

En vez de pinchos, presenta unas pequeñas hojas muy afiladas (como menudas hojas de afeitar) capaces de abrir al instante incluso los guantes más gruesos. Enfrentado a tres o cuatro filas de concertina que quizá le llegan a la altura de la cabeza, el infante está atrapado. No le queda más opción que buscar otra vía de aproximación al objetivo.

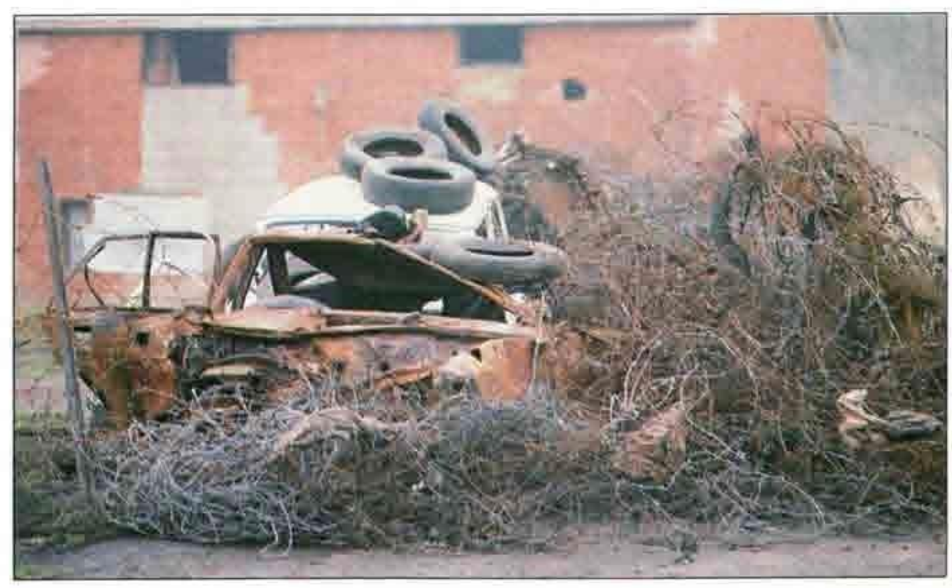
Sólo los vehículos acorazados pueden penetrar fácilmente a través del alambre, pero para tal eventualidad habremos colocado minas contracarro delante del obstáculo, allí donde nuestro fuego automático impedirá que puedan acercarse los zapadores con sus detectores.

Bien combinadas, las alambradas y las minas constituyen una forma muy barata de detener el avance enemigo, pero levantar una barrera eficaz requiere tiempo.

El alambre de espino también puede colocarse dentro de las casas. Cualquier cosa que pueda retrasar al enemigo, favorece al defensor. Colocaremos la concertina en pasillos y escaleras, llenando todo el espacio posible. Si no es posible fijar el alambre al suelo, las paredes y los techos, lo desplegaremos en estacas de madera para impedir que los asaltantes intenten apartarlo empujando con puertas u otros escudos improvisados.

No hay que olvidar las azoteas, que deberemos defender contra tropas helitransportadas y soldados a pie. En los terrados mezclaremos la alambrada con gruesas estacas de madera o metal para impedir que los helicópteros se acerquen demasiado.

También colocaremos alambre de es-



Las barricadas estarán sembradas generosamente de minas contracarro y antipersonal. Se emplazarán lanzagranadas para impedir que los carros de combate intenten despejarlas para su infantería de acompañamiento.



Las lecciones aprendidas durante los combates urbanos en la Alemania de la II Guerra Mundial sirvieron de base para la actual doctrina táctica. Los soviéticos no olvidaron esas lecciones, como demuestra su entrenamiento y que aún empleen numerosos sistemas lanzallamas.

pino en las barandas de los terrados para que el enemigo no pueda utilizarlos para pasar de una casa a otra ni para hacer rappel desde los tejados a las ventanas de los pisos superiores.

La concertina es, asimismo, un buen obstáculo en las ventanas. Los defensores pueden hacer fuego a través de ella, pero impide que el enemigo pueda entrar por ellas. Y si es lo bastante tupido, el alambre de espino impedirá incluso la entrada de granadas de mano, aunque lo mejor será reforzarlo con tela metálica.

Situada y asegurada de la forma conveniente, una alambrada es un obstáculo impenetrable en túneles y alcantarillas, más aun si se combina con minas y trampas explosivas.

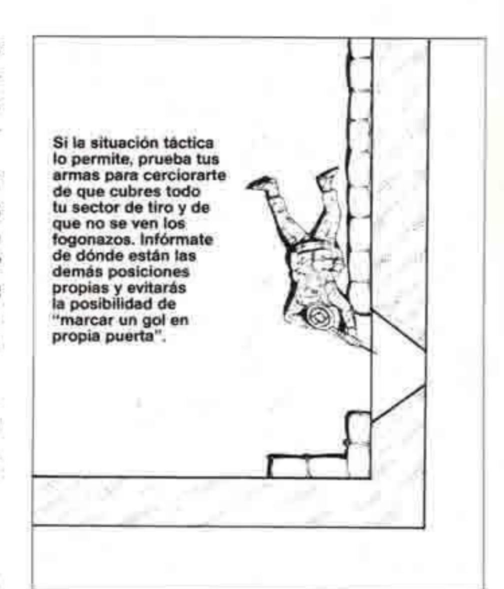
Trampas para carros

Sin embargo, la alambrada no sirve de mucho frente a los vehículos. Sólo tres obstáculos detendrán a un carro: una barricada contracarro preparada expresamente, como los caballos de Frisia (que consisten en tres vigas de acero de 1 a 2 metros de largo soldadas y empernadas en dos cruces tridimensionales) en número suficiente para llenar toda una calle; una pila de cascotes o vehículos llenos de escombros, tan pesados que el carro no pueda empujarlos a un lado; o un socavón o embudo de bomba que ocupe toda la anchura de la calle.

Pero incluso en estos casos será necesario unir los obstáculos con minas contracarro y contrapersonal, y cubrirlos con fuego tenso automático. No se trata tanto de cerrar el paso a perpetuidad como de detener al carro lo bastante para que pueda cazársele con un lanzagranadas o, mejor todavía, un misil.

Una forma de cerrar una calle es llenar de alambrada la travesía y volar las casas de los alrededores. Las minas y trampas explosivas colocadas entre los escombros harán mucho más difícil la labor de limpieza.

Otra manera es llenar varios vehículos con cascotes y tierra, llevarlos hasta el cruce de calles y dejarlos allí bloqueando,



Arriba: Vista en planta de un puesto de tiro. Los sacos terreros te protegerán de los cascotes y del fuego sostenido de ametralladora. Los sacos formarán una doble fila y estarán empapados en agua para reducir el polvo y el riesgo de incendio. La tronera en forma de "V" te da un buen sector de tiro y reduce tu vulnerabilidad al fuego de respuesta.

cubiertos siempre por fuego automático.

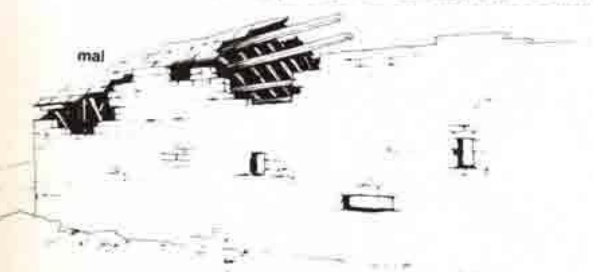
Si no se dispone de vehículos pesados, una solución es conseguir cuatro coches y colocarlos en forma de cuadrado. A continuación se vuelcan sobre un costado y se llena el espacio central con tierra y escombros. Si se puede echar cemento en el interior y por fuera, tanto mejor.

Minas y trampas

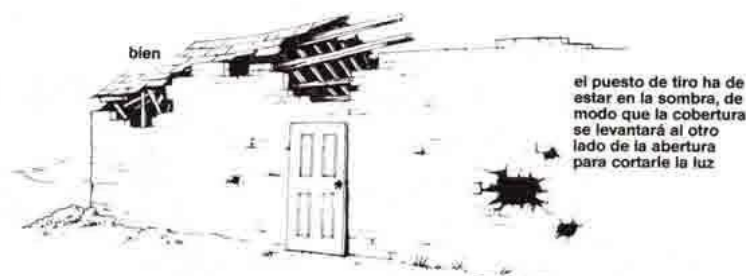
Las minas pueden ser desde unos cuantos gramos de explosivo plástico mezclado con clavos o cualquier trozo de metal, hasta ingenios producidos industrialmente y capaces de reventarle una oruga a un carro de 60 toneladas. Pueden ser del tamaño de una moneda o tan grandes como una papelera. Las minas de plástico no contienen partes metálicas, por lo que no pueden ser descubiertas con detectores de metales.

PUESTOS DE TIRO

En primer lugar habrá que reconocer el terreno para delimitar los sectores de tiro y ver la forma en que éstos pueden solaparse. Después se decidirá dónde abrir las troneras en las paredes. También debe tenerse en cuenta el camuflaje; las aberturas como las de la ilustración izquierda atraerán el fuego enemigo. La idea es poder ver sin ser visto, matar sin que te maten. En defensa, la ventaja reside en que no hay que moverse y que, en una ciudad, hay muchos lugares



Abre las troneras necesarias para cubrir los sectores de tiro; quizá debas preparar varios para cada soldado. El camuflaje es muy importante: éste es un buen ejemplo de cómo no hay que hacerlo.



En el camuflaje lo que cuenta es la imaginación. Abre una tronera y cúbrela con una puerta, o hazla pasar por un impacto de proyectil.

Las minas son tan eficaces cuando están cubiertas con fuego automático, como cuando el defensor las coloca en lugares que no pueda observar en todo momento.

Pero, debido a que son activadas por el movimiento, pueden ser tan peligrosas para las tropas amigas como para el enemigo. Nunca deben colocarse minas y trampas explosivas sin anotar su situación y registrarla en un plano o mapa.

También es importante la forma de disparo. Puede ser por cable, por presión o por ausencia de ésta, o bien por algún dispositivo de control remoto. Otra cosa que debe anotarse en el plan de minas es el artificio de disparo de cada mina.

Cuando se mina un edificio o un trecho de terreno, debe haber señales que así lo indiquen. Estos signos por sí solos pueden debilitar la moral del enemigo y obligarle a moverse con más lentitud y cautela, lo que a veces bastará para hacerle caer bajo el fuego del defensor.

La imaginación puede ser muy importante cuando se decida cuándo y dónde colocar tales avisos. El defensor da la información correcta a las fuerzas propias y deja que el enemigo piense lo que le plazca. Después de todo, los carteles son mucho más baratos que las minas.

Por esta razón, debe saberse siempre dónde uno ha colocado *todas* las minas. De lo contrario, la sustitución de una unidad por otra podría ser muy peligrosa para la recién llegada. Cada unidad debe tener un hombre –y uno de reserva por si le sucede algo al primero– entre cuyas tareas esté el control e información sobre los campos minados propios.

Ralentizar

Las minas y trampas explosivas no deben colocarse de cualquier manera. Por supuesto, hay lugares evidentes donde situarlas, como debajo de los escalones, en el alféizar de una ventana o detrás de una puerta, pero la disposición debe ser variada para obligar al enemigo a detenerse y buscar los explosivos. Si una mina consigue ralentizar a un atacante lo suficiente para que el defensor pueda hacer fuego sobre él, ha sido tan eficaz como si hubiese sido detonada.

Los artificios explosivos deben colocarse en profundidad. Si descubre uno, quizá el infante enemigo se confíe un poco, lo suficiente para ser alcanzado por el siguiente antes de que haya tenido tiempo de concentrarse de nuevo en la tarea. La mina antipersonal M14 del US Army es ideal para este fin. Es pequeña –como una moneda de diez duros– y puede ocultarse fácilmente, y, como está hecha enteramente de plástico, es muy difícil de detectar. Pese a su tamaño, puede ocasionar una herida muy fea.

La granada antipersonal M16, mucho mayor, es ideal para cubrir grandes superficies, como azoteas, patios y sótanos. Lo mejor es activarla desde un lugar a treinta o más metros de distancia, con un cable o cuerda fijado a su pasador de seguro. Quizá los asaltantes verán el cable de disparo, pero para entonces estarán en una posición tal que no les servirá de nada el hallazgo.

Explosivos plásticos

Las minas Claymore actúan exclusivamente por la acción explosiva. Podemos fijar metralla en torno a ella para convertirla en una mina antipersonal o utilizarla para demoler paredes. Asimismo, pueden extraérsele los 675 gramos de explosivo plástico que contiene y emplearlos para hacer pequeñas "trampas para bobos".

El explosivo plástico es bastante seguro de manejar. Puedes tirarlo, darle con un martillo e incluso utilizarlo como combustible cuando no tengas otra cosa a mano. Para hacer explosión necesita un detonador. Debido a que es como una plastilina, es ideal para preparar trampas.

Las minas contracarro M15, M19 y M21, más pesadas, pueden usarse con o sin cable disparador. Si se emplean tal cual, se colocarán en un lugar en el que el carro al que inmovilicen quede obstruyendo el paso.



Obliga al enemigo a pelear por cada centímetro de terreno y, una vez le hayas infligido bajas, retírate a tu siguiente posición. En la fotografía, el "enemigo" prepara la entrada del grupo de asalto.



Las posiciones en las afueras de la ciudad han obligado al enemigo a detenerse y limpiarlas. Después de causarle fuertes bajas, te retiras a tu principal reducto defensivo, en el que las casamatas y casas fortificadas se brindan apoyo mutuo. Es el momento de aguantar y combatir: si pierdes un inmueble que comprometa tu defensa, debes recuperarlo. Tu contrataque tiene la ventaja de que conoces el terreno y has tenido tiempo de aprenderte la distribución interior, o puedes haber escondido cargas de demolición en el interior por si el enemigo lo ocupaba.

en los que protegerse. Actúa profesionalmente y no pongas en evidencia tu puesto de tiro.



El mejor camuflaje es aquel que te permita ver y disparar a través de él, y te mantenga oculto en la sombra.

DEFENDER UNA CIUDAD

VENCER EN LA BATALLA DEFENSIVA

1. Los reductos a nivel de sección y pelotón deben agruparse para formar núcleos de resistencia impermeables al enemigo.
2. Las posiciones de tiro, tanto dentro como fuera de las casas elegidas, deben poder prestarse apoyo mutuo.
3. Las calles y zonas enfiladas son "cotos de caza" para ambos bandos, así que préstales la debida atención.
4. Las calles han de ser bloqueadas y negadas al enemigo, pero asegúrate de que puedes cubrir las barricadas con tus armas automáticas.
5. Ten pequeños grupos de reserva siempre a mano, pues quizás debas cerrar brechas en tus defensas o expulsar al enemigo de alguna de tus posiciones.
6. Cambia de posición de cuando en cuando para que el enemigo no pueda localizarte fácilmente.
7. La defensa ha de ser agresiva. Reinfíltrate en edificios evacuados previamente, coloca trampas explosivas y haz un uso generoso de los francotiradores.



La fuerza de perímetro libra un peligroso juego del gato y el ratón. Por fortuna, tiene la ventaja de conocer mejor el terreno (o al menos lo que ha quedado de él después del bombardeo preliminar).

Es evidente que las fuerzas de la OTAN tienen más posibilidades de verse defendiendo una ciudad que de intentar desalojar al enemigo que pueda haberse hecho fuerte en ella. La estrategia de la OTAN consiste en sacar partido de las amplias áreas urbanizadas de la República Federal de Alemania y procurar que sean impenetrables a cualquier enemigo. Por supuesto, el defensor conoce mucho mejor la región que el atacante y puede elegir entre las defensas que tenga a su disposición aquellas que mejor respondan a sus necesidades; lo más importante en estos casos es que se disponga de tiempo suficiente para planificar y preparar las posiciones.

Si se preparan las defensas urbanas a conciencia, se distribuye a los hombres de la forma más apropiada y se fortifican los reductos de la manera que hemos visto en capítulos anteriores, el defensor ha de ser capaz de sobrevivir al empuje del atacante, detenerlo y destruirlo. En esta entrega de las *Tácticas de combate* nos ocuparemos del modo que la OTAN entiende la defensa de pueblos y ciudades.

Los efectivos disponibles se dividirán en cuatro grupos principales: **fuerza de perímetro**, **fuerza de ruptura**, **fuerza defensiva principal** y **reserva**.

La fuerza de perímetro

Ésta consiste en una serie de fuerzas de reconocimiento cuya función es establecer puestos en el perímetro del área edificada y cubrir los accesos más evidentes. En concreto, su tarea es alertar de la aproximación del enemigo, empeñarle y, si le es posible, destruir los elementos de reconocimiento y vanguardia del contrario para, finalmente, forzarle a desplegarse y a montar un ataque deliberado con el fin de penetrar en la ciudad.

Esta fuerza de perímetro estará dividida en pequeños grupos, de los que se espera



Después de haber destruido los elementos de vanguardia y exploración del enemigo, la clave de la supervivencia reside en haber preparado una ruta segura por la que replegarte hacia tus posiciones.

DEFENSA EN ÁREAS URBANAS

La fuerza de perímetro debe impedir el avance de los elementos de vanguardia del enemigo y obligar a éste a desplegarse para limpiar la ciudad. Este elemento se retirará a medida que progrese la batalla, creando una línea de menor resistencia que el enemigo explotará, yendo a caer en la zona de destrucción que habrás preparado de antemano.

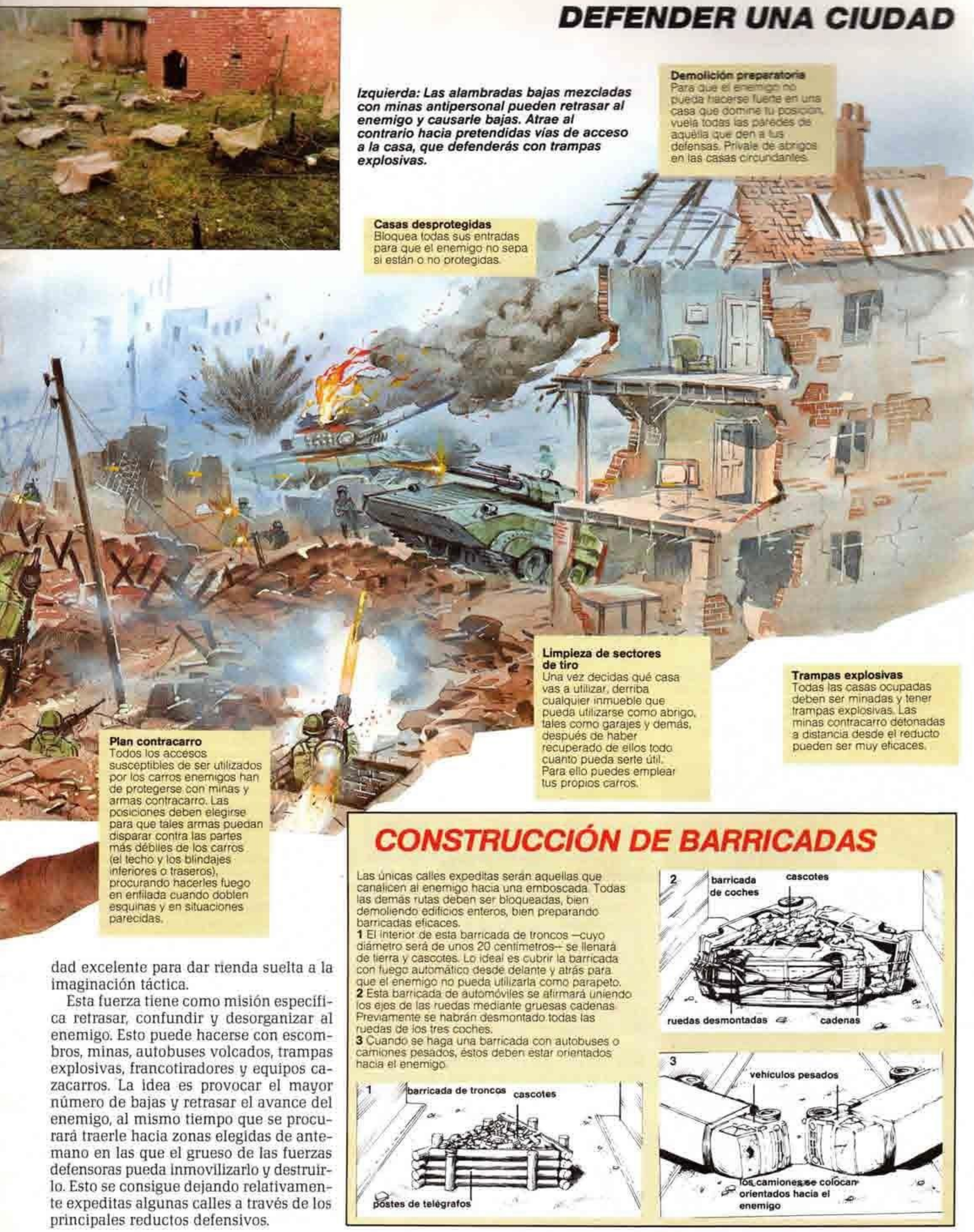


que operen y combatan hasta que su situación sea realmente insostenible. Esta misión exige nervios de acero y una gran profesionalidad. Una vez hayan hecho su trabajo, estos grupos podrán replegarse hasta las posiciones de defensa principales.

La fuerza de ruptura

El cometido de la fuerza de ruptura es cubrir el terreno entre la de perímetro y las posiciones principales, situadas en el corazón de la ciudad. La pertenencia a este elemento de ruptura es una oportuni-

DEFENDER UNA CIUDAD



Izquierda: Las alambradas bajas mezcladas con minas antipersonal pueden retrasar al enemigo y causarle bajas. Atrae al contrario hacia pretendidas vías de acceso a la casa, que defenderás con trampas explosivas.

dad excelente para dar rienda suelta a la imaginación táctica.

Esta fuerza tiene como misión específica retrasar, confundir y desorganizar al enemigo. Esto puede hacerse con escombros, minas, autobuses volcados, trampas explosivas, francotiradores y equipos cazacarros. La idea es provocar el mayor número de bajas y retrasar el avance del enemigo, al mismo tiempo que se procurará traerle hacia zonas elegidas de antemano en las que el grueso de las fuerzas defensoras pueda inmovilizarlo y destruirlo. Esto se consigue dejando relativamente expeditas algunas calles a través de los principales reductos defensivos.

CONSTRUCCIÓN DE BARRICADAS

Las únicas calles expeditas serán aquellas que canalicen al enemigo hacia una emboscada. Todas las demás rutas deben ser bloqueadas, bien demoliendo edificios enteros, bien preparando barricadas eficaces.

1 El interior de esta barricada de troncos —cuyo diámetro será de unos 20 centímetros— se llenará de tierra y cascotes. Lo ideal es cubrir la barricada con fuego automático desde delante y atrás para que el enemigo no pueda utilizarla como parapeto.

2 Esta barricada de automóviles se afirmará uniendo los ejes de las ruedas mediante gruesas cadenas. Previamente se habrán desmontado todas las ruedas de los tres coches.

3 Cuando se haga una barricada con autobuses o camiones pesados, éstos deben estar orientados hacia el enemigo.

MEDIOS CONTRACARRO IMPROVISADOS

La mayor amenaza para un reducto defensivo no es la artillería, sino el preciso tiro tenso de los carros y los lanzallamas. Poco puede hacerse contra los segundos, pero los carros pueden ser destruidos a corta distancia con algunos ingenios improvisados. Recuerda que las calles restringen los movimientos de los carros y que, si se elimina la infantería de acompañamiento, podrá uno acercarse a ellos para atacarlos con estos medios de fortuna.



Las bombas de combustible gelatinizado detonadas por granadas rompedoras o de fósforo blanco pueden ser moderadamente eficaces si se colocan sobre el motor de un vehículo acorazado.

Estas cargas "de pértiga" se hacen con bloques de explosivo plástico, un palo largo y un cordón detonador. La idea consiste en colocarlas debajo del carro o encima del compartimiento del motor.

Cualquier recipiente puede servir para hacer bombas de combustible gelatinizado. Pueden construirse con cualquier material que se tenga a mano. La caja de munición se llena de combustible y con una granada de fósforo blanco en la que habremos arrollado un cordón detonador, cuyo extremo pasará al exterior a través de un agujero practicado en la caja.

La fuerza defensiva principal

Este elemento es crucial y debe desplegarse en posiciones muy fuertes en el centro mismo de la urbe, con apoyo de carros si se dispone de él. Es en este lugar donde el defensor debe resistir el embate enemigo y derrotarlo. Es también aquí donde se erigirán los reductos y donde debe aguantarse a pie firme. Si el trabajo se hace de la manera apropiada, el atacante se verá incapaz de desalojar al defensor.

En el transcurso de la batalla defensiva se dispondrá de poco tiempo para rellenar los cargadores, pues se consume una gran cantidad de munición. Asegúrate de que dispones de numerosos cargadores de respeto.



Las reservas

Si el atacante consigue penetrar por algunos puntos en el núcleo principal de las posiciones, el defensor recurrirá a sus reservas para que sellen las brechas y destruyan cualquier infiltración que no haya podido ser detenida por la fuerza de ruptura. Si algún reducto es rebasado, corresponde a la reserva contratacar y recuperar el control del mismo.

La elección de un reducto

Así es, en esencia, cómo debe planificarse la defensa de una área urbana y la forma en que se organizarán las fuerzas disponibles para ello. Pero mayor importancia tiene todavía la manera en que se preparará la resistencia en un reducto y cómo se combatirá desde éste.

En primer lugar ha de elegirse el edificio conveniente. Si éste es demasiado pequeño, el impacto de un solo proyectil de artillería o de cañón de carro puede acabar con la mayoría de sus ocupantes. Por el contrario, si se escoge un edificio demasiado grande, habrá que dispersar tanto a los defensores que no se podrán cubrir todos los accesos ni conseguir una adecuada concentración de fuego que impida que el enemigo se aproxime al lugar. La elección del edificio idóneo en el que preparar un reducto es, posiblemente, la más difícil de cuantas debe hacer el defensor.

Las estructuras y su resistencia

Cuando se localiza un edificio de las dimensiones apropiadas, hay que asegurarse de que su construcción también lo sea. Deben evitarse las casas con armazón de madera cubierto de argamasa y ladrillo. Algunos edificios auxiliares rurales y casas de veraneo están hechos de esta manera. Son inflamables y quedan reducidos a escombros fácilmente, en particular si son alcanzados por alguna arma pesada. También evitaremos los modernos bungalows y pequeñas casas de dos plantas, que a veces están hechos de materiales ligeros como la madera y ladrillos delgados. Algunas partes de estas casas ni tan siquiera protegen del fuego de armas portátiles.

Los edificios muy altos, cuya estructura básica está hecha de acero u hormigón, carentes de muros de carga y muchas veces revestidos de grandes superficies acristaladas, tampoco son adecuados para la defensa. Aunque puedan ser utilizados como estupendos observatorios, existe el peligro de un colapso progresivo si el inmueble resulta alcanzado en alguno de sus pisos inferiores.

Qué duda cabe que los edificios idóneos para la defensa son los más tradicionales hechos de obra, con gruesas paredes levantadas con ladrillos o piedra, y por lo general de unos tres o cuatro pisos de alto. Este tipo de inmueble era el más corriente antes de 1936, y se caracteriza por unas ventanas relativamente pequeñas, una inflamabilidad mucho menor y —en especial en ciudades pequeñas y pueblos centroeuropeos— por poseer unos sótanos profundos y bien construidos. Su versión más moderna, construida de ladrillo o bloques de cemento, con tejados de una o dos aguas, y techos y suelos hechos también de cemento, es asimismo muy adecuados para la defensa.

Los alrededores

Los alrededores del edificio influirán también en la elección. Aunque es importante poseer buenos sectores de tiro desde el inmueble, también lo es que éste no

esté aislado ni incomunicado. Tendrán que existir accesos desenfilados de entrada y salida del mismo, o de lo contrario no podrán recibirse refuerzos ni suministros durante la batalla. Idealmente, en el jardín debe haber espacio suficiente para abrir trincheras, desde las que se impedirá que el enemigo pueda acercarse a la casa.

Una vez elegida la casa (o casas) que se convertirán en reducto, éstas deben acondicionarse para lo que se espera de ellas. Primero de todo hay que trabajar en el exteterior. Se bloquearán algunas calles con cascotes o con vehículos volcados, o con ambas cosas. Pueden levantarse obstáculos de alambre de espino y otros tipos de barricadas. También pueden colocarse minas y preparar trampas explosivas en torno a la casa, lo que desalentará al enemigo de intentar aplicar cargas explosivas contra las paredes de la misma. Asimismo, se abrirán sectores de tiro más amplios que los que puedan existir con el fin de que el enemigo pueda ser empeñado a mayor distancia y con eficacia.



El enemigo contará seguramente con apoyo de carros: si éstos pueden moverse libremente, tu reducto no durará demasiado. Es imprescindible que los defensores consigan aislar a los carros de su infantería de acompañamiento y destruyan tantos medios acorazados como les sea posible durante el combate en el perímetro. Esto puede desalentar al enemigo acerca del uso de sus carros en la batalla urbana.

Cómo reforzar el reducto

En primer lugar, debe incrementarse la protección que brindan las paredes colocando contra ellas parapetos de sacos terreros. Otros refuerzos válidos son cubos llenos de tierra, cómodas, baúles e, incluso, colchones. Se prepararán barricadas en todas las entradas salvo en aquella por la que los defensores entren y salgan de la casa. Pero hay que estar preparado para bloquear esta última si surge la necesidad.

Se bloquearán también las escaleras y los pasillos. Los defensores se moverán de un lado al otro del edificio a través de boquetes abiertos en los tabiques y los techos, que también deben ser preparados. Para pasar de un piso al otro a través de tales agujeros, emplearemos escaleras portátiles, cuerdas e incluso muebles apilados.

Hay que tener en cuenta que todos estos preparativos pueden incrementar el peso en un punto dado del piso. Todas estas estructuras se prepararán contra la onda expansiva de las explosiones, apuntalando los techos con tablones o troncos que se colocarán sobre una base sólida y se inmovilizarán mediante cuñas de madera clavadas al suelo y al techo. Finalmente, en cada habitación ha de haber una dotación generosa de agua, recogida en todo tipo de recipientes, desde cubos a bañeras. Una buena previsión es cortar la acometida de gas y de electricidad.

Los hombres y las armas

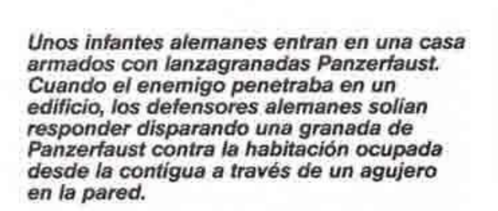
Una vez preparado el edificio, la siguiente tarea es distribuir los hombres y sus armas. Las automáticas se colocarán generalmente al nivel del suelo. Esto es así porque las ametralladoras baten una zona mayor si sus balas discurren paralelas al terreno: su cobertura potencial es mayor que si estuviesen emplazadas para tirar de arriba a abajo.

Los francotiradores, por su parte, servirán para empeñar objetivos a distancia, y lo mejor es colocarlos en lugares altos desde los que puedan ver más lejos. Deben hacerse agujeros en el suelo de los pisos para poder arrojar granadas del superior al de abajo en el caso de que el enemigo consiga penetrar en el inmueble. En las plantas altas pueden colocarse también armas contracarro portátiles, que así podrán disparar contra el blindaje superior de los carros, más vulnerable. Sin embargo, hay que tener en cuenta el potente rebufo trasero que provocan este tipo de armas.

La posición de tiro

Si va a hacer fuego desde una ventana, el fusilero se colocará a una distancia prudente de ésta, la máxima posible desde la que aún pueda ver el exterior, pero procurando no reducir así su sector de tiro. Mejor todavía, el tirador preparará troneras en lugares inesperados, como debajo del marco de una ventana o a través de las tejas de una buhardilla. Estas troneras pueden ser simples aberturas rectangulares practicadas a través de los ladrillos y deben ofrecer un sector de tiro conveniente.

Sin embargo, si se debe cubrir un punto específico se procurará hacer la tronera de forma que la abertura exterior de ésta sea pequeña, agrandándose hacia el interior en forma de "V" o de cono. Para evitar heridas por fragmentos de ladrillo o de metralla, la posición de tiro debe estar protegida con sacos terreros. Cuando esa tronera no se emplee, la abertura se cubrirá con algún material a prueba de bala, tanto para que el enemigo no pueda disparar a través de ella como para que no pueda ver el interior de la casa.





Unos infantes alemanes entran en una casa armados con lanzagranadas Panzerfaust. Cuando el enemigo penetraba en un edificio, los defensores alemanes solían responder disparando una granada de Panzerfaust contra la habitación ocupada desde la contigua a través de un agujero en la pared.

EMBOSCANDO A LOS GUERRILLEROS

Entre el monte bajo y la hierba alta, cerca de un recodo de la abrupta pista que conduce a una zona de descanso de la guerrilla, casi puedes oír la caída de una hoja, pero es un silencio artificial. Toda el área está ocupada por los hombres de la Compañía Y del 5.º Batallón de Infantería sudafricana, que esperan, emboscados, al grupo guerrillero del que saben que incluye a un jefe local. Su tarea es capturarlo vivo y eliminar a cuantos de sus escoltas puedan. En la retaguardia han quedado los rastreadores y sus perros, listos para perseguir en caliente a cualquier guerrillero que escape. Los helicópteros esperan para transportar a la fuerza de ataque en la explotación.

Todo un arte

En esta sección sobre las tácticas de contrainsurgencia, tomada del manual de operaciones antiguerrilla de las Fuerzas de Defensa de África del Sur (FDAS), descubrirás cómo montar y ejecutar operaciones de emboscada. Desde 1965, fecha en la que las FDAS comenzaron tales operaciones (denominadas oficialmente



Arriba: Tropas sudafricanas en el escenario de un atentado del SWAPO (Organización del Pueblo del África Sudoccidental). Un granjero blanco ha muerto al tropezar con una mina enterrada. El SWAPO mantiene desde hace 20 años una dura lucha de guerrillas y desde 1975 ha recibido ayuda desde Angola.

Miembros del 21.º Bon. de las Fuerzas Armadas de Sudáfrica practican el tiro nocturno y las técnicas esenciales en la lucha contraguerrillera. El mejor equipamiento y control del tiro permite a las unidades de las fuerzas sudafricanas derrotar a fuerzas similares en número de sus oponentes.

Claves para una emboscada con éxito

1. **Suficiente y buen entrenamiento en tácticas de emboscada.**
2. **Planificación cuidadosa.**
3. **Seguridad plena en todas las etapas.**
4. **Buen ocultamiento.**
5. **Inteligente elección del lugar.**
6. **Buena disciplina de combate sobre todo de noche.**
7. **Tiro preciso.**

ATOPS, por *Anti-Terrorist Operations*), los sudafricanos han convertido la emboscada en todo un arte.

La mayoría de ellas se tienden como resultado de la información recibida de confidentes, de guerrilleros capturados a los que se doblega en los interrogatorios, o de agentes infiltrados. También es posible que la emboscada sea el resultado de meses de cuidadoso análisis de los movimientos de la guerrilla, establecidos por medio de distintas fuentes.

Muchas veces una emboscada se prepara para eliminar cuantos guerrilleros sea posible o bien su objetivo es una única persona.

Los hombres adecuados

El tamaño de la partida se decide muy al principio. Puede variar desde cuatro hombres a toda una compañía, pero no debe ser más numerosa de lo estrictamente necesario. Cuanto más pequeña, más fácil resulta su infiltración hasta la posición y son menores las posibilidades de alertar al enemigo antes de que se adentre en la zona de aniquilamiento.

Los hombres han de ser los mejores de que se disponga, incluso si para ello es necesario separar equipos ya consolidados. No es extraño encontrar a un jefe de compañía encabezando un grupo de emboscada de seis hombres, si así se tiene la mejor oportunidad de éxito. Dado que una emboscada perfecta depende más que nada de un preciso horario, las tropas han de ser muy disciplinadas. Su instrucción ha de ser soberbia, ya que habrán de trasladarse hasta sus posiciones sin dejar ni rastro.

Planeamiento

Dado que las emboscadas se planean con bastante anticipación, el jefe de la fuerza de ataque puede decidir exactamente lo que se ha de hacer e incluso ensayarlo, si puede encontrar un lugar parecido lo suficientemente lejos de la zona real de emboscada. Sin embargo, esta demora entre la planificación y la ejecución crea algunos problemas de seguridad. Unas cuantas palabras de más en un bar, o incluso en los barracones, donde puedan oírlas empleados civiles que puedan ser simpatizantes de la guerrilla, pueden arruinar la operación. O, peor aún, pueden servir para que el enemigo les tienda a su vez una contra-emboscada. Las órdenes tajantes han de ser no hablar sobre la operación. Ni entre los compañeros, ni por teléfono, ni siquiera en las cartas a casa.

Señales y órdenes

Sólo un buen sistema de señales permite al jefe mantener el control absoluto de la operación y ello es esencial. Cada miembro de la partida debe saber instantáneamente cuándo comenzar a disparar, cesar el fuego, cambiar a blancos secundarios, reagruparse, iniciar las operaciones de explotación y concluir.

Con frecuencia, las órdenes se darán mediante señales, lo que implica que el jefe ha de estar situado donde todos sus hombres puedan verle. Esta posición ha de ser a la cabeza o a la cola de la emboscada. Si es a la cabeza, el comandante puede decidir cuándo dar la muy importante orden de abrir fuego. Pero como esta

La emboscada

Las emboscadas son uno de los métodos más eficaces de lucha contraguerrillera. Es importante sacar provecho de cada oportunidad, pero la base esencial es una buena información y un cuidadoso planeamiento.



Contención del tiro
No debemos abrir fuego hasta que los guerrilleros se coloquen a tiro del que esté en mejor posición. Pero si uno de ellos actúa como si hubiese descubierto la emboscada, abre fuego inmediatamente.

Señal de tiro
El jefe puede iniciar la emboscada dando una señal a uno de los grupos de ametralladoras. Cuando los guerrilleros escapen del fuego de las ametralladoras, se adentrarán aún más en la zona de tiro.

posición no es la mejor para controlar el resto de la acción, se sitúa a la cola y deja esa tarea a su segundo en el mando.

Cualquier miembro de la fuerza de ataque podrá, sin embargo, iniciar el fuego si sospecha que el enemigo les ha descubierto. La señal de cese de la operación es la más importante, ya que se han dado casos de que algún grupo no la ha recibido y ha permanecido en sus puestos, abriendo fuego luego sobre sus compañeros que se retiraban.

Situarse en posición

Cuando se tiende una emboscada debe

Planeamiento de una emboscada

Recuerda las siguientes tres reglas cuando planees una emboscada:

1 Accesos

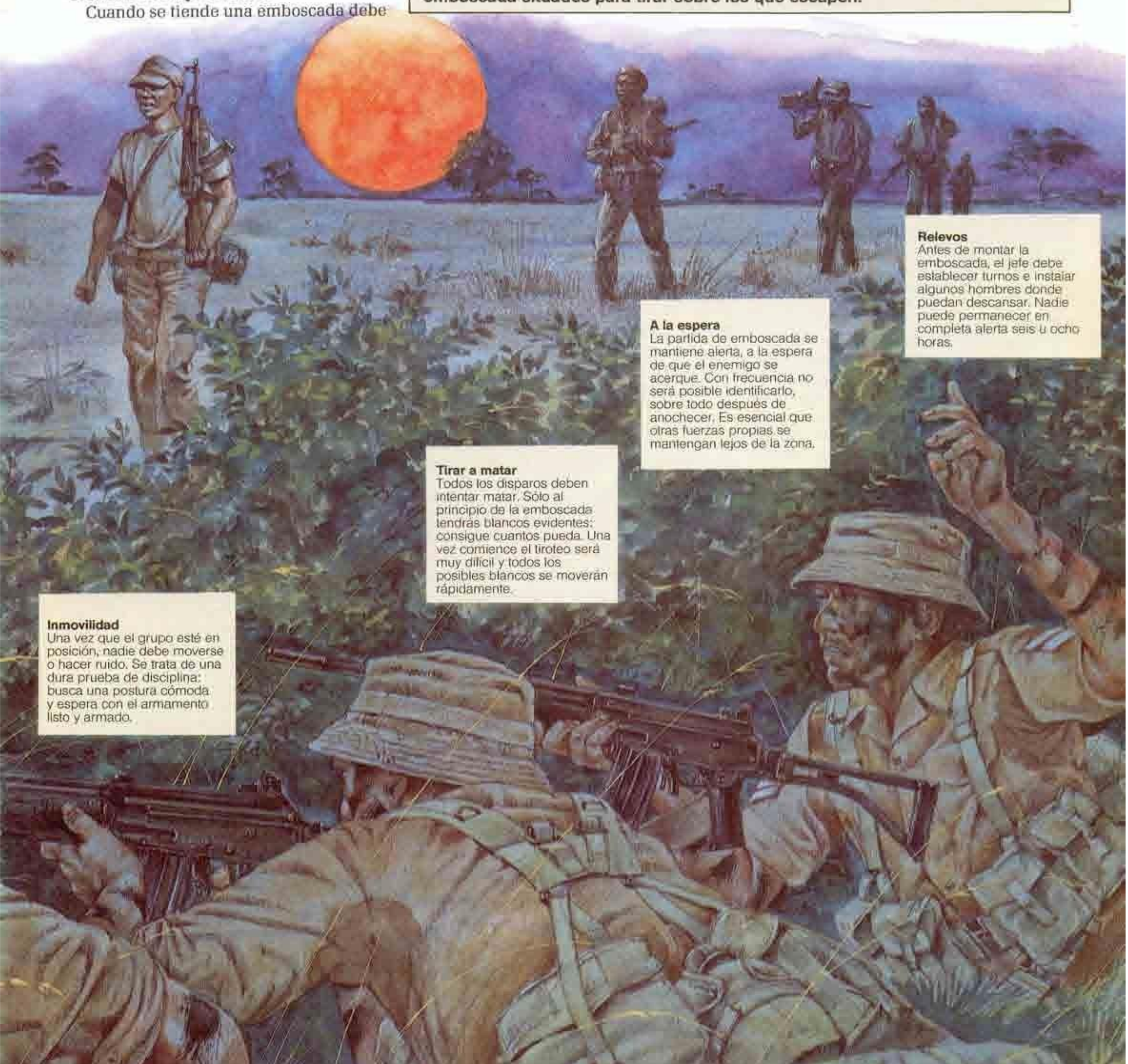
La información puede inducirte a esperar al enemigo en una determinada dirección, pero en realidad puede que venga por cualquier sitio. Tu emboscada ha de cubrir todos los accesos.

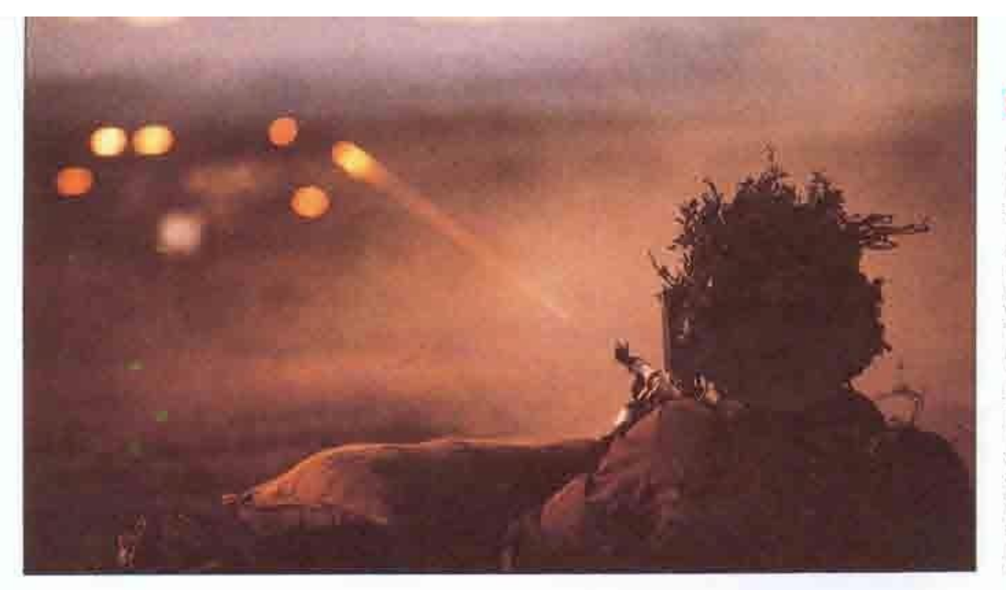
2 Zonas de aniquilación

La zona de aniquilación es la clave de una buena emboscada. El enemigo ha de ser sorprendido con un fuego cruzado del que no pueda escapar.

3 Profundidad

La experiencia ha demostrado que los guerrilleros se dispersan con sorprendente velocidad a las primeras ráfagas. Monta otros grupos de emboscada situados para tirar sobre los que escapen.





La buena puntería durante la noche es muy difícil, pero puede ser devastadora si las tropas están bien entrenadas. Clava estacas en el suelo para fijar los arcos de tiro y evitar que tus hombres se tiroteen por accidente.

considerarse a la población local como hostil y situarse en posición en el secreto más absoluto. Ello implica desplazarse bajo el abrigo de la oscuridad la noche antes de la emboscada, esconderse y permanecer ocultos. Y ahora, a esperar, quizá varias horas o incluso algunos días.

Si el periodo de espera va a ser más o menos de nueve horas, la fuerza se divide en dos "turnos", uno en alerta y el otro descansando oculto. Vivirán de las raciones de campaña que cada hombre lleve, no fumarán, no encenderán luces ni cerillas y mantendrán un absoluto silencio.

Vivaques

Si el periodo de espera es de días, es preciso organizar la vida de forma más compleja. Si es posible, se establecerá una zona de descanso lejos del lugar de emboscada. Se limpiarán senderos entre esta zona y la de emboscada, de modo que los desplazamientos puedan hacerse en silencio.

Si la partida de emboscada es muy grande, debe dividirse en tres grupos: uno en alerta, uno en descanso en sus puestos y un tercero en la zona de descanso de retaguardia. A la hora del relevo, el grupo de alerta pasa a la zona de descanso, los segundos pasan a alerta y la partida entrante se convierte en la de reserva.

Incluso en una emboscada a largo plazo, todos los alimentos han de ser precocinados y se ha de contar con un adecuado suministro de agua.

Emboscadas nocturnas

Los guerrilleros prefieren moverse de noche, por lo que esas serán las horas en que se les atacará con mayor frecuencia. Es relativamente fácil permanecer ocultos durante la noche, pero es bastante más difícil el tiro de precisión sin iluminación, cosa que el jefe ha de considerar a la hora de planificar.

Las armas automáticas dispararán a lo largo de líneas fijas y el sector de tiro de las armas portátiles debe ser controlado —seguramente clavando estacas en el terreno para limitar los desplazamientos a un lado y otro— para reducir el riesgo de que el fuego alcance a los miembros del equipo.

Comunicaciones nocturnas

El sistema de comunicaciones habrá de cambiarse, obviamente, ya que las señales visuales son imposibles y tampoco pueden utilizarse linternas. Tanto el contacto manual como las cuerdas de señales son eficaces, aunque engorrosos. Para facilitar la comunicación, los tiradores estarán más próximos entre sí que durante las operaciones diurnas.

Es importante también que la partida permanezca absolutamente quieta. Así se estará seguro de que cualquier movimiento pertenece al enemigo y se podrá disparar sobre él con tranquilidad.

La fuerza de ataque estará en posición antes del anochecer, incluso si para ello se ha de caminar durante toda la noche anterior y luego permanecer inmóviles durante todo el día y parte de la noche.

Cualquier guerrillero que consiga escapar de la zona de aniquilamiento permanecerá tirado en tierra y tratará de ocultarse hasta que la fuerza de ataque se retire. La mejor forma de encontrarlos es con perros, ya que el olor del sudor del miedo y el esfuerzo los llevará directamente hasta ellos. El grupo de perros ha de permanecer por tanto cerca, listo para entrar en acción tan pronto cese el ataque.

Limpieza profunda

Si no se dispone de perros, la mejor alternativa es una limpieza en orden cerrado, con las armas automáticas situadas de forma que den cuenta de cualquier guerrillero "levantado" por la línea de batidores. La zona se explorará cuidadosamente, comparando la cuenta de cuerpos con las estimaciones previas del número de enemigos.

Los prisioneros se mantendrán aislados unos de otros y no se les permitirá que

Cerrando la trampa

La partida de ataque se divide en "grupos de fuego" aunque alguno de ellos pueda ser un sólo hombre con una ametralladora. El primero y el último grupo de fuego se denominan de tapón y son normalmente de ametralladoras. Su tarea es justamente lo que indica su nombre: han de taponar las entradas y salidas de la zona de emboscada. El lugar se elige siempre de forma que el enemigo se vea forzado a avanzar contra el fuego de ametralladora o escapar campo a través, donde su avance se reducirá a unos pocos metros por minuto como mucho.

Las emboscadas se tienden casi siempre en recodos de la carretera donde el enemigo desplegado se concentra sin desearlo. Todos correrán fuera de la carretera, lejos del fuego proviniente de una de las cunetas, pero eso no hará más que situarlos en la zona de tiro real, hacia adentro del recodo. Repartidos entre los grupos de tapón se sitúan los de aniquilamiento. Su tamaño dependerá del de la fuerza de ataque. Estos grupos deben situarse de forma que unos no alcancen a otros con su fuego, detalle especialmente importante en las emboscadas



Es necesario situarse en posición mucho antes de la llegada del enemigo y elegir las posiciones de todos.Asegúratedequetodos pueden ver tanto la senda por donde se espera llegue la guerrilla como un punto de referencia.

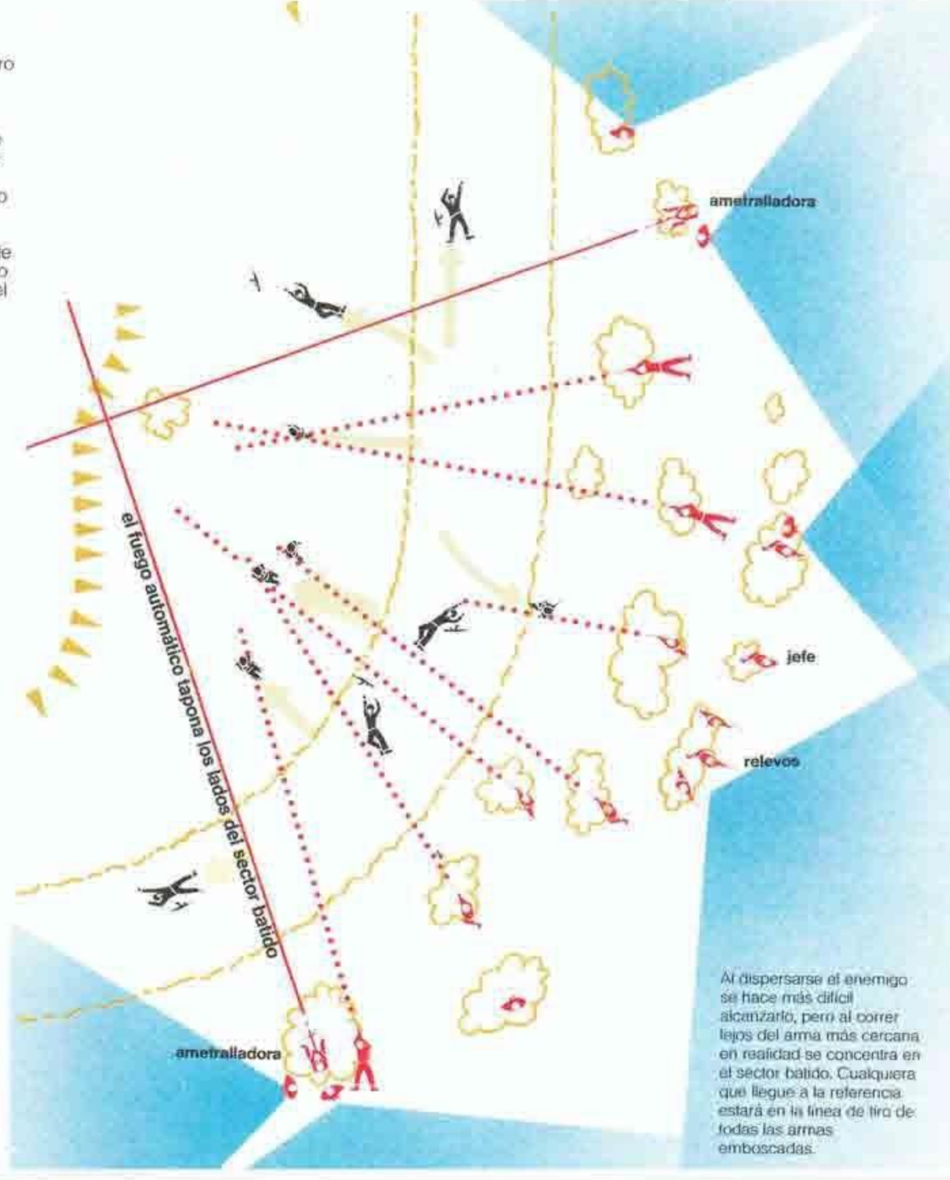
Algunos errores comunes

1 Armas no amartilladas, o con el seguro. El ruido al montarlas o quitar los seguros se oye con absoluta claridad en un descampado. Es preciso estar preparados y desde luego ser extremadamente cuidadoso con las armas, siempre.
2 Alzas altas. Es un defecto que sólo puede corregirse con las prácticas de tiro.
3 Dejar huellas de pisadas u otras señales al situarse en posición.
4 Interrupciones o fallos debidos a la munición, cargadores o armas sucios. Tu vida dependerá de la limpieza del arma.
5 El mismo blanco para varios tiradores.
6 Mal control del tiro. El jefe de la partida ha sido incapaz de parar el fuego y explotar el éxito.
7 Iniciar el tiro antes de tiempo.
8 Mala vigilancia: el enemigo llegó antes de que nadie lo advirtiera.

nocturnas o con mala visibilidad.

Siempre deben mantenerse en reserva algunos hombres, situados a medio camino entre los grupos de tapón, listos para reforzar cualquier ala de la emboscada. El vigía, situado en la dirección probable de aparición del enemigo, no sólo ha de avisar de su llegada, sino que habrá de vigilar posibles exploradores o refuerzos. Sin embargo puede ocurrir lo inesperado. Si llega más tarde de lo previsto es posible que el enemigo te haya sobrepasado y regrese por el lado contrario. Cubre cualquier posible dirección de llegada y si no estás seguro de por dónde vendrá el enemigo, emplea perros para dar la alerta. Pero asegúrate que en lugar de ello no le delaten antes de tiempo.

Como cualquier otro tipo de trampa, se ha de disponer de un sensible disparador: el guerrillero de cabeza al llegar a un punto determinado, una señal del jefe o el fuego de uno de los grupos de tapón.



Es necesario situarse en posición mucho antes de la llegada del enemigo y elegir las posiciones de todos. Asegúrate de que todos pueden ver tanto la senda por donde se espera llegue la guerrilla como un punto de referencia.

Al dispersarse el enemigo se hace más difícil alcanzarlo, pero al correr lejos del arma más cercana en realidad se concentra en el sector batido. Cualquiera que llegue a la referencia estará en la línea de tiro de todas las armas emboscadas.

hablen o se comuniquen entre sí. No se les debe interrogar, dejando esa tarea para los oficiales de información. De lo contrario puede que proporcione más información de la que obtenga. Los prisioneros serán cuidadosamente cacheados e inmovilizados, pero no se les tratará con brutalidad. No se les permitirá fumar, pero se les darán alimentos y agua en pequeñas cantidades.

Las bajas se evacuarán rápidamente y la mejor forma es en vehículos o, preferiblemente, en helicópteros. Los sanitarios habrán esperado en un lugar seguro, disponibles al menor aviso.

El calor del momento

Una emboscada es como una pistola con un pelo por disparador, cargada y amartillada y sin el seguro. Los accidentes son frecuentes, ya que todos los hombres están con los nervios de punta, esperando la llegada del enemigo. Cualquier movimiento puede bastar para iniciar el tiroteo y nadie se detendrá si cree que alguien le está disparando. Es muy importante que las fuerzas propias se mantengan alejadas una vez la partida se haya emboscado pues de lo contrario podrían delatar su existencia y/o posición a un posible enemigo.

***Abajo:** Una parte vital de las fuerzas de seguridad son los Bosquimanos del África Sudoccidental, famosos por su destreza en la guerra del chaparral. La combinación de sus antiguas habilidades y el moderno armamento producen combatientes de primerísima calidad, capaces de llevar la guerra al terreno del enemigo.*



COMBATIR A LOS GUERRILLEROS

Si alguna vez eres enviado a combatir a la selva, ante todo debes estudiar al enemigo, sus hábitos, sus cualidades y sus tácticas. Debido a que en la jungla siempre se lucha a quemarropa, todo sucede con mayor rapidez, de manera que cuanto más conozcas el modo operativo del enemigo, mayores posibilidades tendrás de sobrevivir y vencer.

La distribución de las selvas por el planeta, y la experiencia pasada, hacen suponer que tu enemigo será probablemente un asiático, un africano o un sudamericano cuya motivación para el combate procederá de movimientos políticos extremos y cuya ayuda material vendrá de algún país vecino. Por lo general, el guerrillero será un hombre o mujer relativamente poco cultivado, pero muy bien adoctrinado y dedicado en cuerpo y alma a su causa; por lo menos, sus líderes sí responderán a este arquetipo. La amenaza más importante procederá, por tanto, de un enemigo empeñado en el tipo de operaciones agrupadas dentro de la guerra revolucionaria, que fue puesta en práctica por primera vez, en China, por Mao Tse Tung y después perpetuada por el Vietcong en Vietnam, por la guerrilla china comunista en Malasia y por los revolucionarios cubanos, por sólo citar los ejemplos más notorios.

La guerra revolucionaria suele dividirse en tres fases. La primera de ellas es la subversiva o pasiva, durante la que el revolucionario establece sus bases políticas y refuerza su apoyo entre la población. Es

Armado con ametralladoras ligeras RPD de 7,62 mm, un grupo de guerrilleros del Vietcong se prepara para la acción. En Vietnam del Sur, las guerrillas progresaron rápidamente de las incursiones menores al empeño de batallones completos.



Tropas nordvietnamitas atacan, apoyadas por cohetes y fuego de artillería. Los comunistas vietnamitas derrotaron al Ejército colonial francés en las tres etapas de la guerra de guerrillas descritas por Mao Tse Tung: subversión, insurrección y guerra convencional. Si no entiendes cómo operan las fuerzas guerrilleras, estarás condenado a repetir todos los errores del pasado.

JUSTICIA REVOLUCIONARIA

Por lo general, los nativos de la selva no están interesados en la revolución. Lo que les preocupa es su familia y la vida en la aldea. Pero para llevar adelante su revolución, los guerrilleros deben conseguir el apoyo de los campesinos: necesitan comida, reclutas e ingresos. En algunos casos, la guerrilla emplea el método de la "zanahoria". Los incentivos para sumarse a la revolución pueden incluir el asesinato de funcionarios impopulares del gobierno como policías y recaudadores. Por otra parte, los ciudadanos leales al régimen pueden ser objeto de acciones terroristas.

Gobierno de día y guerrilla de noche
Cuando se intensifica la lucha por las aldeas, el gobierno puede perder el control de parte del territorio durante la noche. Si una patrulla entra en un poblado y nota que sus habitantes se muestran esquivos, no debe asumir que están con el enemigo, sino que los aldeanos saben que después del Ejército llegará la guerrilla y que puede haber represalias.

El precio de la lealtad
La guerrilla puede destruir el gobierno local matando a sus funcionarios y ciudadanos leales señalados. ¿Quién querrá ser el maestro de escuela cuando sus dos predecesores han sido asesinados? A veces, el Ejército crea una milicia local mandada por personal de Operaciones Especiales que se aloja en la misma aldea.

Alimentos
Las guerrillas necesitan comida, y suelen recurrir a la población local. Cuando el Ejército entra en un poblado suele inspeccionar sus reservas de alimentos: si, por ejemplo, descubre una cantidad exagerada de arroz, cabe suponer que los aldeanos están alimentando a los rebeldes.

un periodo de agitación civil, desobediencia y disturbios en el que tienen lugar actos menores de terrorismo contra funcionarios e instalaciones del gobierno; puede durar tanto como 20 años. El grado de implicación de las fuerzas armadas durante esta fase dependerá de los medios y la experiencia de las fuerzas policiales.

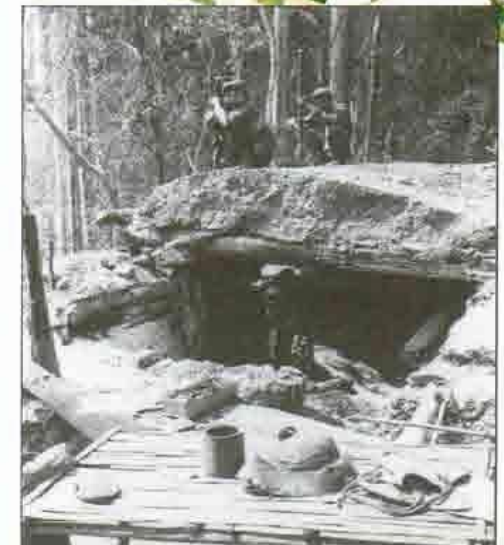
Empieza la insurgencia

La segunda fase es la de insurgencia guerrillera activa. Grandes áreas de la población rural pasarán a control revolucionario. Cada aldea puede llegar a tener su propia banda de guerrilleros, y cada área, una sección o compañía de insurgentes "regulares" que operarán desde sus santuarios en bases levantadas en la selva.

Los ataques guerrilleros estarán dirigidos contra el Ejército. Esta segunda etapa puede durar varios años y, a menos que los militares sean capaces de batir a la guerrilla en su propio terreno y sus términos, la intensidad y audacia de las acciones de ésta se incrementarán, sometiendo al Ejército a una presión cada vez mayor.

La fase tercera y última es la de la contraofensiva, o fase de la victoria: un ejemplo clásico de campaña guerrillera que

Derecha: Jemeres rojos en lo alto de una casamata recién abandonada por el Ejército vietnamita después de un feroz combate.



COMBATIR A LOS GUERRILLEROS



Potencia de fuego
Si el gobierno emplea toda su potencia de fuego contra una posición de la guerrilla, puede que esté regalando a ésta la lealtad de la aldea. Si lanza un ataque aéreo contra un poblado para desalojar a la guerrilla, los aldeanos no quedarán demasiado contentos que digamos.

Reclutamiento
Después de un largo periodo de guerra de guerrillas, las aldeas se quedan sin sus hombres jóvenes, que están en el Ejército o en el monte. La guerrilla puede recurrir también al reclutamiento. Así sucedió en Rodesia, donde gran número de jóvenes pasaron por campos de instrucción guerrilleros al otro lado de la frontera.

Asesinato
Las fuerzas gubernamentales pueden optar por el asesinato de leales a la guerrilla del mismo modo que ésta elimina a los aldeanos que colaboran con el Ejército. Ni se arresta ni juzga, sólo se mata. La Operación "Phoenix" infligió un grave daño al movimiento guerrillero del Vietcong, pero la victoria comunista fue inevitable cuando los nordvietnamitas invadieron el Sur.

Grupos de Operaciones Especiales
Si puede empeñar al enemigo en sus mismos términos, mediante acciones agresivas protagonizadas por partidas pequeñas de comandos, el Ejército puede infligir un fuerte quebranto a la guerrilla, pero no siempre sucede así.

El Ejército y el Pueblo
La guerrilla procura distanciar a la población del Ejército. Emboscadas, trampas explosivas y francotiradores hacen que las tropas recelen de los nativos, y éstos desconfían de un Ejército que, al perseguir a los guerrilleros, destruye sus casas y mata sus animales. En Vietnam, algunas tropas estadounidenses actuaron creyendo en la conveniencia de "destruir la aldea para salvarla del enemigo".

alcanzó esta etapa fue la de Vietnam. Se llega a un punto en el que la guerrilla se ha convertido en lo bastante fuerte para empeñar al Ejército en batallas abiertas y deliberadas, utilizando tácticas propias de la guerra convencional.

Tácticas guerrilleras

La guerrilla es muy consciente de las ventajas y limitaciones de la selva, y ha desarrollado sus tácticas para sacar el mayor partido posible al terreno. Intenta-

EL COHETE CONTRACARRO B-40





El B-40 (también llamado RPG-2) es un cohete contracarro soviético hoy superado por el RPG-7. Copiado por los chinos, fue utilizado con profusión por el Vietcong en funciones contracarro y antipersonal. A veces disparaban deliberadamente alto para que los cohetes detonaran en los árboles, causando una lluvia de metralla para atrapar a los jefes de carro o de M-113 con las escotillas abiertas. Como reacción instantánea frente a una emboscada, el RPG se usa también en salvas múltiples.

rá dominar la selva obligando a la población local a ayudarle. Amenazará sin reparo alguno, exigirá comida y castigará sin piedad a los informadores. Su base se encontrará en el corazón de la selva, en un lugar casi inaccesible, y sus tácticas tenderán a impedir la aproximación del Ejército y la Policía.

Hostigamiento

Para ello, los guerrilleros hostigarán a los militares por medio de grupos pequeños y móviles equipados con cohetes, lanzagranadas y armas automáticas, y los inducirán a perseguirles con el objeto de tenderles emboscadas. La guerrilla se convertirá en experta en romper el contacto y esfumarse en la selva. A veces empleará pequeñas partidas de francotiradores, posiblemente protegidos por minas y trampas explosivas, que librarán acciones de retaguardia, obligando a los militares a desplegarse y a retrasar su avance para que el grupo principal de guerrilleros pueda poner tierra por medio.

Bases ocultas

Las bases guerrilleras en la selva serán extremadamente difíciles de localizar. Estarán totalmente a resguardo del reconocimiento aéreo y aprovecharán todos los obstáculos naturales, como ríos y pantanos. Los guerrilleros colocarán gran número de minas y "trampas para bobos" en todos los accesos, y los refugios y casamatas serán lo bastante robustos para resistir los bombardeos aéreos y de la artillería. Si la posición es grande y tiene carácter permanente, incluirá seguramente amplios sistemas de túneles con trampas de toda clase y salas abovedadas para que los defensores puedan elegir entre redesplegarse, resistir el ataque o escapar.

Retirada táctica

Los guerrilleros aplican con celo el principio de "sobrevivir para combatir otro día". Hacen un uso amplio de las tácticas dilatorias, se desplazan de noche y colocan infinidad de minas y trampas explosivas, y montan emboscadas muy bien preparadas. Aunque en la mayoría de las ocasiones se desplazan a pie, también pueden utilizar botes y barcas por los ríos de la selva y requisar vehículos de motor para trasladar grupos numerosos de combatientes. En las últimas fases de la guerra revolucionaria, la guerrilla debe ser capaz de utilizar sus propios medios de transporte.

Superioridad numérica

Sin embargo, no hay que caer en el error de pensar que la guerrilla de la selva se limita a librar operaciones defensivas y retirarse. Siempre que le es posible, y cada vez que considere que posee la superioridad numérica, pasará rápidamente al ataque. Sus acciones ofensivas tendrán carácter esporádico y serán deliberadas, casi siempre orientadas a destruir posiciones defensivas individuales.

Ataques

Las tropas del Ejército deben procurar no hallarse nunca en una situación parecida. Una vez que una fuerza guerrillera ha identificado una base enemiga aislada de

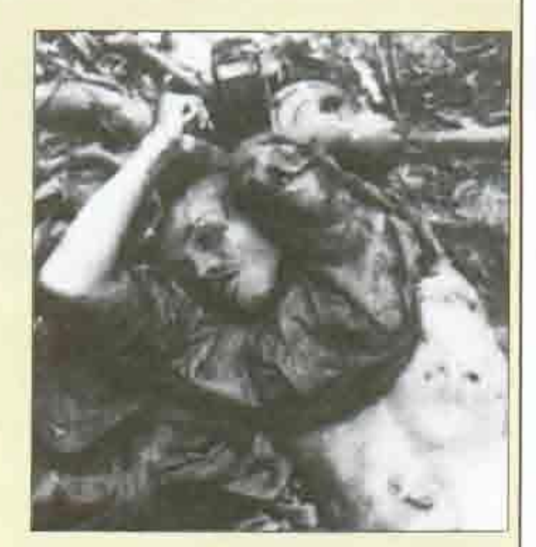
EXPERIENCIA EN LA SELVA



El SAS en Borneo: la guerrilla fue derrotada por la enérgica acción de las patrullas antes que por la fuerte potencia de fuego convencional.

Las campañas libradas en la selva desde que en 1945 concluyera la Segunda Guerra Mundial han tenido lugar siempre sobre un trasfondo colonial en el que el sistema social, administrativo y policial era bien conocido tanto por los rebeldes como por las tropas que llegaban desde la metrópoli. Sin embargo, cada vez más se producen guerras en lugares extraños para las fuerzas militares y en las que éstas tienen un apoyo local limitado. Por tanto, el soldado debe entender plenamente los problemas y exigencias de la guerra en la selva y las características de los ejércitos de guerrilla. Éstos son algunos de los principios destacados de la guerra revolucionaria propugnada por Mao:

1 La campaña debe ser larga.
2 El control de la población es mucho más importante que la ocupación y conservación del territorio.
3 Inicialmente en inferioridad frente a las fuerzas de seguridad, los guerrilleros deben concentrar recursos hasta conseguir superioridad local para sus ataques.
4 Aislar las ciudades y pueblos de su gobierno.



Un indonesio muerto por las tropas británicas durante la "Confrontación". Contra las guerrillas de la selva, la victoria se juzga por la cuenta de cuerpos.

Cadáveres en la cuneta después de una emboscada a un vehículo. Las fuerzas motorizadas, como las francesas en Indochina o las británicas en Malasia en 1941, salen derrotadas de la guerra en la selva. Debes aprender a combatir en la jungla con confianza.



Arriba: Subfusiles de fabricación casera construidos con el cañón, trozos y piezas de un fusil. El de debajo está basado en el diseño del Sterling.

Abajo: Armas de la guerrilla suministradas por la URSS: el fusil de asalto AKM (arriba); el fusil semiautomático SKS; y el subfusil PPSh.



los suyos o vulnerable, o una guarnición con los efectivos mermados, atacará. Llevará a cabo el asalto mediante oleadas sucesivas de infantes desde direcciones distintas y siempre con un intenso fuego de apoyo. Los ataques de este tipo suelen prepararse con cuidado y se ensayan las veces que sea necesario. A veces, las posiciones defensivas habrán sido exploradas previamente y "manipuladas": en Vietnam, el Vietcong se convirtió en un experto en el arte de infiltrarse en las posiciones norteamericanas y dar la vuelta a las minas Claymore, de manera que, cuando eran detonadas ante un ataque, enviaban toda su carga mortal en la dirección de los desprevenidos defensores.

Soldados decididos

El guerrillero suele ser un hombre o mujer dedicado por entero a su causa, que tiene todo el tiempo del mundo para alcanzar su meta y que puede ser un experto conocedor de la selva. El Ejército británico ha derrotado a sucesivos enemigos en las selvas de medio mundo: a los japoneses en Birmania, a los Mau-Mau en Kenia, a los guerrilleros chinos comunistas en Malasia, a los indonesios en Borneo y a los rebeldes locales en Brunei y Belice, y lo ha conseguido jugando al mismo juego que la guerrilla y haciéndolo mejor que ella. Las únicas tácticas válidas consisten en sigilo, paciencia y astucia. Ésta es la forma de ganar en la selva.

LAS OPERACIONES ANTIGUERRILLA

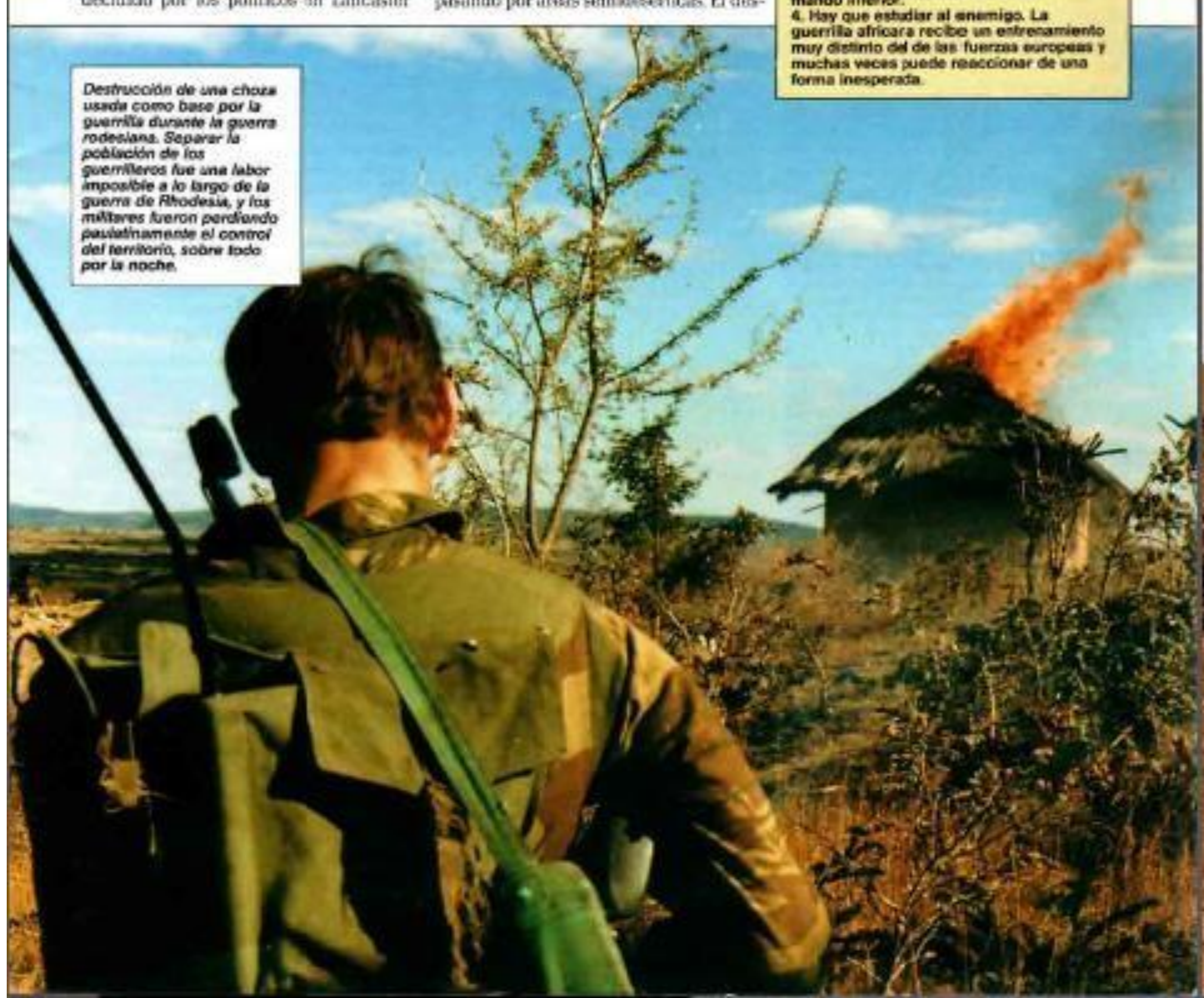
"Las Fuerzas de Seguridad Rodesianas constituyen uno de los ejércitos potencialmente mejores del mundo. Este potencial se ha conseguido sólo a costa de un duro entrenamiento y de conocimientos profundos..." Así reza parte del prefacio a la edición de 1975 del manual antiguerrilla de las propias Fuerzas de Seguridad Rodesianas.

El desenlace de la guerra en Rodesia fue decidido por los políticos en Lancaster House (Londres). Ello supuso un golpe tremendo y amargo para dichas Fuerzas de Seguridad, que siguieron dictando la ley del conflicto rodesiano hasta el cese de las hostilidades. Las lecciones que extrajeron, mejoradas y enmendadas a lo largo de 14 años de guerra, no pueden ser ignoradas.

El terreno del sur del continente africano varía enormemente, yendo de la vegetación espesa a las regiones montañosas, pasando por áreas semidesérticas. El des-

COMBATIR EN EL CHAPARRAL

1. Hay que adaptar las armas y equipos al terreno. La munición y el agua son primordiales.
2. En la guerra de Rodesia, los militares solían contar con apoyo aéreo, pero ha habido situaciones en las que el enemigo han contado con sus propios recursos de aviación de combate.
3. Las operaciones antiguerrilla exigen un buen liderazgo a nivel de pelotón y sección; muchas veces es una guerra del mando inferior.
4. Hay que estudiar al enemigo. La guerrilla africana recibe un entrenamiento muy distinto del de las fuerzas europeas y muchas veces puede reaccionar de una forma inesperada.



Destrucción de una choza usada como base por la guerrilla durante la guerra rodesiana. Separar la población de los guerrilleros fue una labor imposible a lo largo de la guerra de Rhodesia, y los militares fueron perdiendo paulatinamente el control del territorio, sobre todo por la noche.



En las guerras africanas pasadas y actuales siguen empleándose con gran provecho armas y equipos desfasados y en desuso en Europa. El autoametralladora Ferret es uno de los medios favoritos en Asia y África por su sencillez de entretenimiento y por la generosa existencia de recambios.

pliegue de fuerzas militares está también influido por el clima, con sus diferenciadas estaciones lluviosas y secas. Por lo general, la situación militar tiende a calmarse durante la época húmeda, pues a nadie le gusta operar en mitad del frío. A veces, la guerrilla aprovecha estas condiciones adversas para trasladarse sigilosamente de una a otra zona.

Efectos del clima

El terreno y el clima pueden limitar la movilidad de los vehículos y reducir los alcances de emisión y recepción de los aparatos de radio. El clima también puede afectar a las tropas en mala forma física y a aquellas que no hayan sido inmunizadas contra enfermedades tropicales.

Las fuerzas enemigas

En el África central y meridional, el enemigo es muy diferente del que se puede encontrar en otros teatros de operaciones. Esta afirmación no debe ser tomada por una declaración de racismo.

En una ocasión, un recién llegado al Ejército rodesiano recibió esta advertencia sobre los guerrilleros africanos: "No cometas el error de pensar que son como nosotros. Cuando intentes figurarte cómo puede reaccionar un guerrillero, piensa qué harías tú en una situación parecida. Pues lo más probable es que él haga lo contrario...".

Hay que estudiar al enemigo descubrir sus puntos débiles, pero, como en cualquier otra guerra, nunca jamás hay que menospreciarle. Desgraciadamente, demasiados soldados en África han demostrado poco respeto por sus adversarios y lo han pagado con el pellejo.

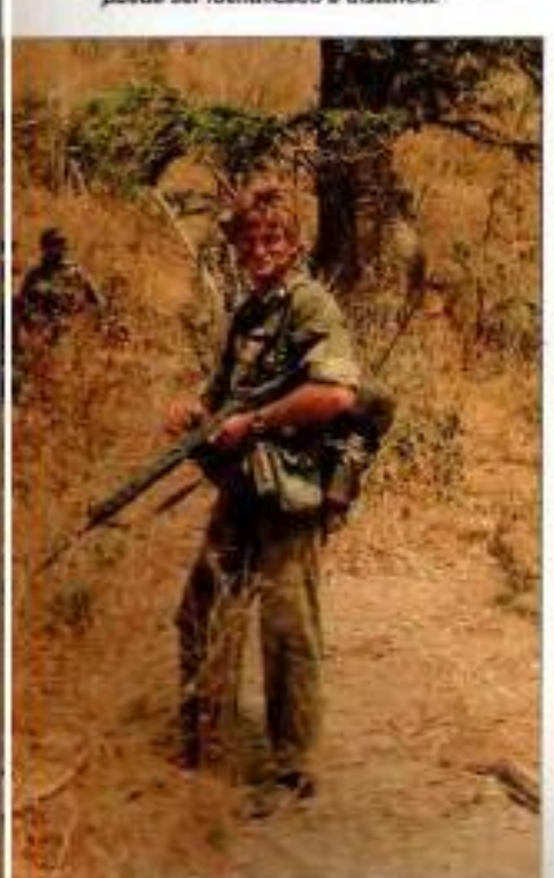
El guerrillero africano puede ser tanto un hombre como una mujer. Los combatientes suelen ser bastante jóvenes, de 16 a 30 años. Por lo general, son pocos los que reciben un entrenamiento que pueda decirse especialmente bueno. Sin embargo, todos ellos saben apuntar y disparar un fusil o ametralladora y lanzar una granada. Lo que le falta en aptitudes militares, el guerrillero lo compensa con su conocimiento natural del entorno, el bosque y el chaparral. Suele estar en una estupenda forma física y es capaz de desplazarse a pie a un paso increíble. Pero su mayor ventaja es, quizá, su posibilidad de mezclarse con la población local, en otras palabras, de desaparecer.

El guerrillero rural suele estar bastante bien equipado, con carabinas SKS o fusiles de asalto AK. Las ametralladoras acostumbran ser las RPD y RPK. Muchos grupos llevan también lanzagranadas RPG-2 y RPG-7. Las granadas son abundantes.

Los militares

El soldado encuadrado en una unidad desplegada en operaciones antiguerrilla ha de ser mejor que su oponente.

En Rodesia, una patrulla típica de la "Fire Force" consistía en cuatro hombres.



La mayoría de los soldados rodesianos llevaban una mezcla de pertrechos civiles y deportivos, pero este infante ha optado por un equipo totalmente reglamentario. Lleva el teléfono de la radio sujeto a una cincha, así como la antena abatida para que no pueda ser identificado a distancia.



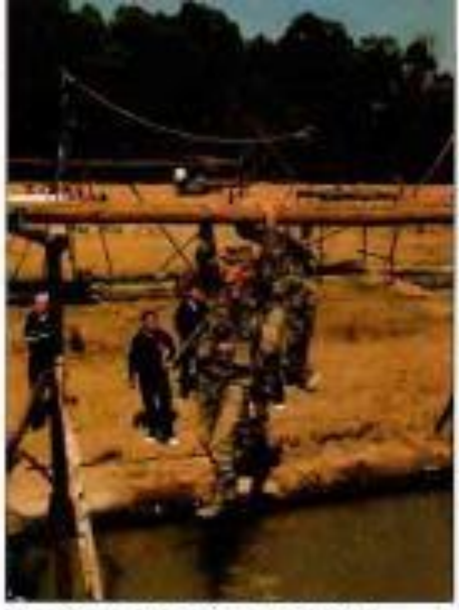
Los correajes de chaleco se hacían de material verde oliva o mimético. Las bolsas y cartucheras tenían presillas metálicas, y el chaleco se cerraba con tiras de tela y anillas en "D".



Arriba: La pista de aplicación de la Infantería Ligera rodesiana era un "hueso" incluso para el personal más entrenado. Los guerrilleros africanos, están en muy buena forma y pueden caminar a muy buen paso por el chaparral.



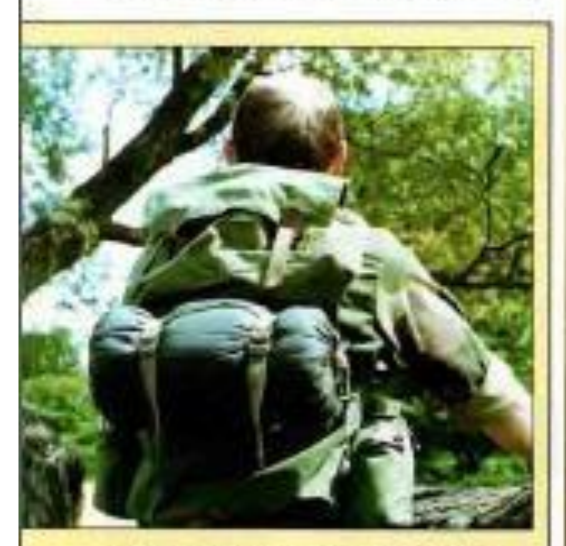
La pista de aplicación se pasaba con el correaje y armamento: algunos debían superarla llevando la FN MAG. Esta MG ligera proporcionaba el grueso de la potencia de fuego y equipaba a la mayoría de las partidas de exploración.



Pasando un obstáculo con el equipo reglamentario, que resultó inadecuado para la guerra en el chaparral africano. Los pantalones solían abrirse por las costuras hasta la rodilla para poder ponérselos con las botas puestas en caso de emergencia.

El jefe, que solía ser un suboficial, llevaba un mapa y una radio, y recibía las órdenes de un oficial que sobrevolaba el área en un helicóptero. El suboficial y dos de sus hombres estaban armados con fusiles FN de 7,62 mm. Los dos fusileros se turnaban para llevar el botiquín de la unidad (que, como la radio, era algo de lo que a veces carecían los grupos guerrilleros).

El cuarto infante cargaba con una ametralladora FN MAG de 7,62 mm. Era, invariablemente, el hombre más corpulento del grupo, toda vez que debía de ser capaz de llevar el arma durante cuatro horas seguidas sin descanso y todavía poder proporcionar la principal potencia de fuego



Parte trasera del correaje de chaleco rodesiano, con el saco de dormir ligero sujeto debajo de las bolsas superiores. Desde la guerra de Rodesia se popularizaron los correajes de esta clase, y hoy día son utilizados por diversos grupos de operaciones especiales.

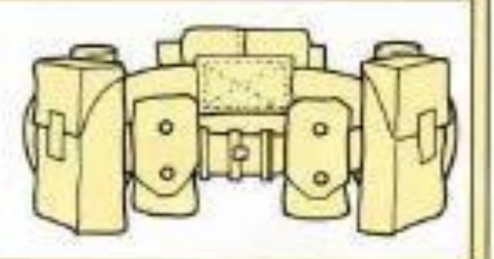
CORREAJES PECTORALES



Estos dos tipos de correajes eran fabricados por un establecimiento de Salisbury llamado Fereday's. La radio A63 podía llevarse en su propia funda dorsal, en la bolsa trasera del correaje de chaleco o en una de las del cinturón. El auricular se sujetaba a una de las cinchas. En la guerra de Rodesia se usaron infinitos tipos de correajes, dependiendo de los gustos personales y el material disponible. Las cantimploras chinas se llevaban colgadas del cinto. También se llevaban cinchas ordinarias con la funda para un cuchillo y la pistolera. Muchos soldados rodesianos preferían, sin embargo, las correas portafusil de los SKS y AK a las reglamentarias.

CINTURÓN DE COMBATE

El cinturón de combate podía consistir en cualquier combinación de cartucheras. Este tiene dos británicas G1958 laterales, dos cantimploras rodesianas en sus fundas, una bolsa china o asiática oriental para munición o granadas, y dos bolsas rodesianas para más granadas.





Los soldados rodesianos, según su experiencia militar previa, llamaban **gooks, floppies** *o* **terrs** *a sus enemigos. Algunos soldados franceses que habían estado en Argelia incluso les llamaban* **fellahs.** *Este guerrillero lleva cartucheras norteamericanas de la II Guerra Mundial.*



Esta fotografía tomada a la guerrilla muestra posiblemente un miembro del ZANLA llevando pantalones miméticos del Ejército portugués y una ametralladora soviética Degtyarev de 7,62 mm. Aunque aparecida allá en 1928, la DP es un arma sólida y fiable.



Los correajes de este guerrillero parecen improvisados y por su estado se deduce que han pasado mucho tiempo en campaña. Los guerrilleros solían tener radiocassettes, que eran uno de los hallazgos más comunes en sus campamentos.

de la unidad. A veces tenía que disparar la MAG desde la cadera, e incluso desde el hombro. Los demás miembros del grupo llevaban munición adicional para la ametralladora. Todos llevaban granadas. La mayoría de los soldados preferían una mezcla de granadas rompedoras y de fósforo blanco además de las fumígenas.

A veces se empleaban también pistolas. El arma de ordenanza era la española Star de 9 mm, pero había soldados que preferían usar armas cortas pagadas de su bolsillo, entre las que había revólveres cortos S&W del 0,38, Browning de 9 mm e incluso los 0,44 Magnum. También los cuchillos eran de elección personal.

Uniformes informales

En el chaparral africano no existía uniformidad. Se usaban las prendas más cómodas y funcionales. No eran raras las combinaciones de pantalones cortos, camisetas y zapatillas deportivas, aunque había quien optaba por prendas miméticas y un calzado algo más robusto. También los correajes eran de elección personal. Casi nadie llevaba los reglamentarios, pues la mayoría tendía a usar los de chaleco o pectorales. Estos últimos estaban basados en los excelentes correajes empleados por el enemigo. Asimismo, había muchos soldados que adaptaban equipo tomado al enemigo para confeccionarse cinturones y cinchas más de su gusto.

En África, la principal ventaja de las fuerzas regulares respecto de la guerrilla estaba en que las primeras podían contar con cobertura aérea. Es cierto que algunos países del Tercer Mundo tenían a veces reactores de combate modernos, pero por lo general carecían de personal entrenado para mantenerlos en vuelo. Aunque estos mismos países tenían el respaldo de asesores soviéticos, alemanes orientales y cubanos, lo cierto es que sólo en contadas ocasiones se les encontraba en las zonas de operaciones.

Guerrilleros del ZANLA con una típica mezcla de pertrechos, pero todos ellos con fusiles Kalashnikov. A veces cortos de munición, los soldados rodesianos preferían combatir contra guerrilleros armados con fusiles G3 o FAL, pues así podían aprovechar sus municiones.



Abajo: Jinetes sudafricanos de maniobras, armados con fusiles R4. En Rodesia, los Grey's Scouts y otras unidades de infantería montada demostraron que el caballo era un medio útil en la guerra en el chaparral y las sabanas.







Izquierda y arriba: Tras la caída de Ian Smith, muchos veteranos rodesianos pasaron a Sudáfrica, donde su experiencia profesional fue bien acogida. Aquí vemos una prueba de selección para la compañía de balizamiento de la 44 Brigada Paracaidista sudafricana.

Mando y control

Debido a su naturaleza tan particular, las operaciones antiguerrilla exigían mucho más de los mandos inferiores que las guerras más convencionales. En las misiones de búsqueda y destrucción de un enemigo tan esquivo se usaba un esquema de pequeñas unidades cuya tarea era localizar y/o eliminar al contrario. Muchas veces se pedía que estos grupos reducidos operasen aisladamente, lejos de su base, durante largos periodos. En consecuencia, los mandos inferiores tenían que tomar decisiones sobre la marcha.

Sucedía con frecuencia que uno de estos mandos se veía convertido en el único representante de la autoridad militar en una vasta zona. Entonces tenía que ser capaz de comunicarse con las autoridades civiles y la población local. Semejante tarea exigía un tacto, un sentido común, una diplomacia y una capacidad de juicio de primer orden.

Los medios más idóneos

En las operaciones antiguerrilla, los vehículos acorazados solían verse limitados por el terreno y otros factores. Podían usarse en la escolta en carretera y en funciones de patrulla, además de en los bloqueos y controles.

Los autoametralladoras servían a veces para mostrar pabellón y para proteger ciertos puntos especialmente sensibles. En otras ocasiones eran empleados en apoyo de la infantería.

Los Grey's Scouts rodesianos demostraron las muchas posibilidades de las tropas montadas en la guerra del chaparral. Comparado con un infante, un jinete puede llevar más peso y moverse más rápido y a mayores distancias. Sin embargo, hay lugares en los que ni un caballo puede operar eficazmente.

Cuando el enemigo es irregular y cuenta con pocos medios antiaéreos todavía pueden ejecutarse asaltos aéreos al estilo de la II Guerra Mundial. Los paracaidistas rodesianos pasados a Sudáfrica en 1979 se sorprendieron al ver que saltaban desde los mismos aviones que usaron durante la guerra rodesiana, a los que reconocieron por sus impactos de bala y otros daños en combate.